Earthworm Jim a pag.36

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

30

Luglio/Agosto 1994 - Lire 5.000

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

INCREDIBLE HULK

IL GIGANTE VERDE ATTACCA LE CONSOLE!

SPECIALE GIAPPONE

STUNT RACE FX

LA SFIDA A VIRTUA RACING

GAME power help

L'OTTAVO INSERTO DA STACCARE

SONIC 3
SUPER EMPIRE STRIKES BACK
TRUCCHI

8

PIRATES OF THE DARK WATER • OUTRUNNERS • ROCKO'S MODERN LIFE • ULTIMA VI: THE FALSE PROPHET • LEGEND • ILLUSION OF GAIA • OUT OF THIS WORLD • WORLD CUP STRIKER • METAL MARINES • ITCHY & SCRATCHY • WORLD HEROES 2• JURASSIC PARK • SUPER BOMBERMAN 2 • WINDJAMMERS • RANMA 1/2 3 • AX 101 • PARODIUS • CLAYFIGHTER T. • MORTAL KOMBAT • TOTAL CARNAGE • ROBOCOP VS TERMINATOR

GAME POWER - Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale 50% Milano

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES

DRAGON
ULTIMATE FIGHTER
FATAL FURY SPECIAL
STUNT RACE FX

MEGADRIVE

SUPER STREET FIGHTER
FATAL FURY 2
OUT RUNNER
WORLD HEROES

GAME BOY

WORLD CUP USA 94
LAMBORGHINI
ROAD RASH
DONKEY KONG

GAME GEAR

ASTERIX
SPIDERMAN X-MEN
MICKEY'S ULTIMATE C.
DINO BASHER

NEO GEO

WORLD HEROES JET
TOP HUNTER

CD 32

AKIRA
HEINDALLY
OVER DRIVE/ASSASIN

"ATTENZIONE" ABBIAMO PIÙ DI 20 TITOLI IN OFFERTA CHIAMATECI SUBITO!!!

"ATTENZIONE" SONO DISPONIBILI PIÙ DI 70 TITOLI PER AMIGA CD

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI USATI GARANTITI

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY + S. MARIO L.2 + S. MARIO L.3 L. 189.000

GAME GEAR + 5 GIOCHI L. 239.000

MEGADRIVE II + 2 JOY PAD + SONIC 2 L. 259.000

SUPER NES + GIOCO L. 279.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE L. 698.000

3DO PANASONIC L. 1.189.000

ATARI JAGUAR + GIOCO L. 589.000

NEO GEO + JOYSTICK L. 599.000

OFFERTE DEL MESE

SUPER OFFERTE

DRAGON'S LAIR	L. 69.000
CONTRA III	L. 59.000
JURASSIK PARK	L. 69.000
THE LEGEND OF MISTICAL N.	L. 59.000
SIMPSON	L. 49.000

MEGA OFFERTE

ROBOCOP US TERMINATOR	L. 69.000
COOL SPOT	L. 59.000
ROCKET NIGHT ADU.	L. 69.000
WORLD OF ILLUSION	L. 49.000
AGASSI TENNIS	L. 49.000

SPECIAL PRICE NEW GAMES

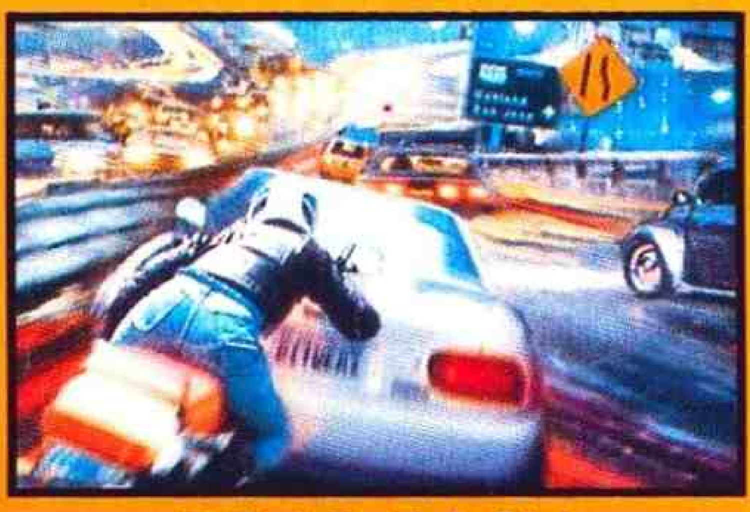
3DO

SEWER SHARK	L. 109.000
TWISTED	L. 99.000
OUT OF THE WORLD	L. 109.000
TWENTY CENTURY VIDEO	L. 99.000
PUTT & PUTT	L. 99.000

JAGUAR

RAIDEN	L. 99.000
DINO DUNES	L. 99.000
CRESCENT GALAXY	L. 99.000

SHOCK WAVE
L. 129.000



ROAD RASH
L. 129.000

ALIEN VS PREDATOR
L. 129.000

CLUB DRIVE
L. 119.000

ORION OFF-ROAD
L. 129.000

ADULT MOVIE

SUPER MODELS GO WILD
L. 129.000

TINY TOON ADV.
L. 119.000

CHECKERTD FLAG
L. 119.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON CONSEGNA IN SOLE 24/36 ORE

QUEEN COMPUTER

"Emozioni Virtuali"

SOFTWARE & GAMES

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

Informazioni e ordini 24 ORE SU 24 telefona subito 011-3090202 011-3081352

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ACTRAISER 2	114000	(U)
ADDAMS FAMILY 2	69000	(E)
AGURI SUZUKI F1 CHALLENGE	118000	(E)
ALCAHEST	telef.	
ALIEN 3	75000	(E)
ART OF FIGHTING	143000	(U)
ASTERIX	118000	(E)
ASTRO GOGO	telef.	
ATOM BOY	193000	(J)
AXELAY	64000	(E)
BASTARD	164000	(U)
BATTLE CARS	123000	(U)
BATTLE SHIP	122000	(U)
BIOMETAL	139000	(E)
BLAZING SKIES	108000	(E)
BRETT HULL HOCKEY	138000	(U)
BUBSY	69900	(E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	149900	(U)
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	89000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	137000	(U)
CHOPLIFTER 3	114000	(U)
CLAY FIGHTER	135000	(E)
CLAYMATES	120000	(U)
COSMO POLICE	telef.	
COTTON	telef.	
CYBER SPIN	105000	(U)
D-FORCE	40000	(U)
DR FRANKEN	121000	(E)
DRAGON	telef.	
DRAGON'S LAIR	79000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EMPIRE STRIKE BACK	127000	(E)
EQUINOX	119000	(E)
EXCITE STAGE 94	telef.	
EYE OF THE BEHOLDER	150000	(U)
F ZERO	59000	(E)
F1 POLE POSITION	138000	(E)
FATAL FURY 2	153000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	telef.	
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	69000	(U)
FINAL FIGHT 2	79900	(E)
GENGIS KHAN 2	136000	(U)
GHOULS 'N GHOST	79000	(U)
GOAL 2	131000	(U)
GOOF TROOPS	89900	(E)
IKARI WARRIOR	99000	(J)
INSPECTOR GADGET	128000	(U)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	121000	(U)
JAMES POND II - ROBOCOD	79000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79900	(E)
JOE & MAC 2	124000	(U)
JUNGLE BOOK	telef.	
JURASSIC PARK	179900	(E)
KENDO RACE	59900	(U)
KING OF DRAGON	132000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	128000	(U)
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	69900	(U)
LETHAL WEAPON	79900	(E)
LIBERTY OR DEATH	150000	(U)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	138000	(U)
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	154000	(U)
MECH WARRIOR	69900	(E)
MEGA MAN SOCCER	178000	(J)
MEGA MAN X -CAPCOM-	139000	(U)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	136000	(U)
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MR NUTZ	139000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	129000	(E)
NBA SHOWDOWN	117000	(U)
NHL HOCKEY 94	136000	(E)
NHLPA 94 HOCKEY	119000	(E)
NINJA WARRIORS AGAIN	132000	(U)
OUT TO LUNCH	69900	(E)
PEACE KEEPER	144000	(U)
PHALANX	114000	(U)
PLAYER MANAGER	99900	(E)
POP'N TWINBEE 2	109000	(E)
PRIME GOAL	191000	(J)
PUSH OVER	110000	(U)
R-TYPE 3	139000	(E)
RACE DRIVING	111000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	
RAIDEN TRAD	40000	(U)
RANMA 1/2 PART 3	199000	(J)
ROAD RUNNER	79000	(U)
ROBOCOP 3	79900	(E)
ROCK & ROLL RACING	121000	(E)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
ROCKO'S MODERN LIFE	136000	(U)
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	149900	(J)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	114000	(E)
SD GREAT BATTLE 2	telef.	
SECRET OF MANA	155000	(U)
SENSIBLE SOCCER 92/93	109000	(E)
SHADOW RUN	141000	(E)
SHIEN	telef.	
SKYBLAZER	121000	(E)
SMASH TENNIS	telef.	
SOCCER KID	telef.	
SONIC BLASTMAN 2	telef.	
SPACE ACE	119000	(E)
SPECTRE	telef.	
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(E)
STANLEY CUP HOCKEY	99900	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	159000	(U)
STARWING	69000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	129000	(U)
STREET OF RAGE 3	125000	(U)
STRIKER -WORLD SOCCER-	149900	(E)
SUPER BATTLETANK 2	127000	(U)
SUPER BOMBERMAN 2	199000	(J)
SUPER BOMBERMAN+INTERF. JOYPAD	150000	(U)
SUPER CASTLEVANIA IV	69000	(E)
SUPER CHASE HQ	121000	(U)
SUPER CONFLICT WORLD	79900	(E)
SUPER CUP SOCCER	59000	(J)
SUPER DUNK STAR BASKET	146000	(U)
SUPER FORMATION SOCCER	74000	(J)
SUPER GOAL 2	139000	(U)
SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	140000	(E)
SUPER LOOPZ	telef.	
SUPER MARIO ALL STARS	119000	(E)
SUPER MARIO KART	119000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59000	(E)
SUPER METROID 2	134000	(U)
SUPER PROBOTECTOR	69000	(E)
SUPER PUTTY	49000	(J)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER TROLL	121000	(U)
SUPER TURRICAN	105000	(U)
SUPER VALIS IV	34000	(J)
TAZMANIA	56000	(E)
TERMINATOR 2	119000	(U)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	136000	(U)
THE LOST VIKINGS	79000	(U)
THUNDER SPIRITS	40000	(U)
TIME SLIP	79900	(E)
TIME TRAX	140000	(U)
TINY TOONS	69900	(E)
TOM & JERRY	40000	(U)
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	121000	(U)
TOP GEAR	34000	(J)
TOTAL CARNAGE	119000	(U)
TRODDLERS	110000	(E)
TURN & BURN	139900	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	138000	(U)
V GUNDAM	telef.	
VIRTUAL SOCCER	telef.	
WIZARDRY 5	139000	(U)
WORLD CHAMPION SOCCER - CALCIO	183000	(J)
WORLD CUP STRIKER	159900	(E)
WORLD CUP USA 94	telef.	
X-CALIBER 2099	telef.	
YOUNG MERLIN	119000	(E)
ZELDA 3	99000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	116000	(E)
ZOOL	112000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA MEGA DRIVE

ABRAM BATTLE TANK	63000	(E)
AGASSI TENNIS	42000	(E)
ALADDIN	99000	(J)
ALIEN 3	90000	(E)
ALTERED BEAST	39000	(E)
ART OF FIGHTING	119000	(J)
ASTERIX	119000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99000	(E)
BARNEYS	99000	(U)
BARTS NIGHTMARE	69900	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	99000	(U)
BILL WALSH FOOTBALL	93000	(E)
BUBSY	49000	(E)
CALIFORNIA GAMES	51000	(E)
CAPITAN AMERICA	51000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	109000	(U)
CHAMPIONSHIP POOL	115000	(U)
CHESTER CHEETAH (TO COOL TO FOOL)	50000	(U)
CHUCK ROCK II	99900	(U)
CIKI CIKI BOY	41000	(J)
CLIFFHANGER	59000	(E)
COOL SPOT	91000	(E)
CORPORATION	49000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	49900	(E)
CYBERBALL	49000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	116000	(E)
DINOSAUR FOR HIRE	74000	(U)
DONALD DUCK (QUACKSHOT)	49000	(J)
DOUBLE CLUTCH	49000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79900	(E)
DOUBLE HEADER	49000	(E)
DRACULA	84000	(E)
DRAGON	TEL.	
DRAGON BALL Z	127000	(J)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79000	(E)
DUNGEON & DRAGON	50000	(E)
ELEMENTAL MASTER II	49000	(U)
ESWAT	53000	(E)
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	129000	(J)
EX MUTANTS	59000	(E)
F117 NIGHTSTORM	123000	(U)
FATAL FURY	114000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	109000	(E)
FLINSTONES	69000	(E)
FORMULA 1	123000	(U)
GALLAHAD	84000	(E)
GAUNTLET IV	90000	(U)
GHOULS 'N GHOST	55000	(E)
GOAL (KICK OFF III)	TEL.	
GODS	79900	(E)
GOOF TROOPS	133000	(U)
GOOFY'S HISTORY	121000	(U)
GRINDSTORMER	90000	(U)
GUNSTAR HEROES	89000	(E)
GYNOUG	50000	(E)
HIGH SEA HAVOC	99900	(U)
HOME ALONE 2	77000	(U)
HYPERDUNK	114000	(E)
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	99900	(U)
INTERNATIONAL RUGBY	TEL.	
JAMMIT	142000	(U)
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	119000	(U)
JOHN MADDEN 94	131000	(U)
JUNGLE BOOK	TEL.	
JUNGLE STRIKE	84000	(J)
JURASSIC PARK	59000	(U)
KID CAMALEON	60000	(E)
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	40000	(E)
LANDSTALKER	140000	(U)
LAST BATTLE	39000	(E)
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	169000	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE II	77000	(U)
MAGIC BUBBLE	59000	(E)
MARKO MAGICAL FOOTBALL	TEL.	
MAZINGA WARS	60000	(E)
MEGA TURRICAN	109000	(U)
MEGALOMANIA	45000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	127000	(U)
MICROMACHINES	83000	(E)
MONSTER WORLD IV	TEL.	
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	70000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	114000	(E)
NBA ACTION 94	114000	(U)
NBA JAM	99000	(E)
NBA SHOWDOWN	121000	(E)
NHLPA 94 HOCKEY	126000	(U)
NORMY'S BEACH BABE	98000	(U)
OTTIFANT	106000	(E)
OUTRUN 2019	50000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109000	(U)
PETE SAMPRAS TENNIS	99000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	129000	(E)
PIRATES GOLD	127000	(U)
PRINCE OF PERSIA	114000	(E)
PRO STRIKER - SOCCER	85000	(J)
PUGGSY	79000	(E)
RACE DRIVING	79900	(U)
RANGER X	89000	(E)
RBI BASEBALL 94	TEL.	
REN & STIMPY	107000	(U)
ROAD RASH 2	64000	(E)
ROBOCOP 3	79900	(E)
ROCK & ROLL RACING	TEL.	
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	99000	(J)
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3	143000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	86000	(E)
SENSIBLE SOCCER 92/93	99000	(E)
SHADOW RUN	111000	(U)
SIDE POCKET -BILIARDO-	59000	(J)
SIMPSONS SPACE MUTANTS	63000	(E)
SKITCHIN	109000	(U)
SNAKE BATTLE 'N ROLL	111000	(E)
SOLDIER OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)	142000	(U)
SONIC 1	45000	(E)
SONIC 2	64000	(J)
SONIC 3	143000	(E)
SONIC SPINBALL	89000	(E)
SPACE HARRIER 2	49000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(U)
SPLATTERHOUSE III	79000	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	129000	(U)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	150000	(E)
STREET OF RAGE 2	85000	(E)
STREET OF RAGE 3	129000	(J)
STRIDER 2	59000	(E)
SUB TERRANIA	114000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	51000	(E)
SUPER KICK OFF	49000	(E)
SUPER THUNDERBLADE	51000	(E)
TALE SPIN	50000	(E)
TAZMANIA	64000	(E)
TEAM USA BASKETBALL	63000	(E)
TECMO NBA BASKET	128000	(U)
TERMINATOR 2	50000	(E)
TERMINATOR 2 THE MOVIE	59000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	TEL.	
THE LOST VIKINGS	104000	(U)
THUNDER FORCE IV	70000	(E)
TINY TOONS	85000	(E)
TOE JAM & ERALD II	99000	(J)
TOM & JERRY 2	137000	(U)
TREASURE ISLAND ADVENTURE	59000	(J)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	107000	(U)
ULTIMATE SOCCER	89000	(E)
UNIVERSAL SOLDIER	69900	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	155000	(J)
WIMBLEDON TENNIS	109000	(E)
WOLF CHILD	82000	(U)
WONDER BOY 5	64000	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CUP USA 94	149900	(E)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	70000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95000	(E)
X-MAN	56000	(E)
XENON II	50000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	105000	(E)
ZOOL	84000	(E)

AMIGA CD32™

ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	69900
ARCADE POOL & SUPERFROG	69900
BATTLECHESS ENHANCED	69900
BRUTAL FOOTBALL	69900
BUBBA'N'STIX	59900
CAPTIVE 2/LIBERATION	79000
CASTLES II	69900
CHAOS ENGINE	69900
D/GENERATION	49900
DANGEROUS STREETS	49900
DONK	69000
FIRE & ICE	69900
FIRE FORCE	59900
FRONTIER - ELITE II	69900
FURY OF THE FURRIES	69900
GUNSHIP 2000	69900
HEIMDALL II	69900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INFERNO	TEL.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49900
JAMES POND III	79900
JURASSIC PARK	64900
LABYRINTH OF TIME	69900
LEGACY OF SORASIL	69000
MEAN ARENAS	59900
MICROCOSM	129900
MORPH	59900
MORTAL KOMBAT	TEL.
MYTH	39900
NAUGHTY ONES	59900
OVERDRIVE & ASSASSIN	69900
PINBALL FANTASY	79900
PIRATES GOLD	69900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	69900
RYDER CUP	79900
SABRE TEAM	69900
SEEK AND DESTROY	69900
SENSIBLE SOCCER 92/93	59900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
SUMMER OLYMPICS	49000
SUPER METHANE BROTHERS	69900
T.F.X.	64900
THE LOST VIKINGS	69900
TOTAL CARNAGE	69900
TROLLS 2 (OSCAR)	69900
ULTIMATE BODY BLOWS	69900
ZOOL 2	69900

THE TOP GAMES

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax, compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/20:00 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GP I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000	

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

GAME power

LUGLIO/AGOSTO 1994

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE LUNGIMIRANTE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

SUPER DIRETTORE (IR)RESPONSABILE(?)
Riccardo "Rical" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA
Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIE DI REDAZIONE
Franca "Maritozzo" Badioli, Serena "Patente" Rubini

CAPO RED/ATTORE
Giorgio "Random" Baratto

LA RED/AZIONE
Yuri "Scarlet" Abietti, Andrea "Madoc" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Tiziano "Apecar" Toniutti, Claudio "Trust" Tradardi, Paolo "Stylz" Verri

INCOLLA-BORATORI
Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Antonio "Log" Loglisci, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Aida "Heidy" Barassi, Derek "Dela" Fuente, Emanuele "Flash" Brendolan., Mario "Amarok" Maron, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo.

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Donald, Nestore, Zio Eufemio.

ART DIRECTOR
Maria "..." Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA
Jacopo "Really Grunge" Villa, Stefano "Rinco" Dalzini

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

ECCO A VOI IL...

IL NUMERO DELLA HOT LINE É 02/33100154.
TELEFONATE TUTTI I GIOVEDÌ DALLE 17 ALLE 19 PER AVERE TRUCCHI E SOLUZIONI

NEWS ANTEPRIME

BEN SEDICI PAGINE DI NOVITÀ, ANTEPRIME, E CURIOSITÀ DAL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, PRESENTATE SU UN PIATTO D'ARGENTO DA PADDY IL PIZZETTARO!!!

PAG. 12

HELP

IN QUESTO NUMERO TROVERETE LA SECONDA PARTE DELLA SOLUZIONE DI SONIC 3 E I TRUCCHI PER FINIRE SUPER EMPIRE STRIKES BACK, PIÙ IL SOLITO APPUNTAMENTO CON LE GABOLE A RANDOM

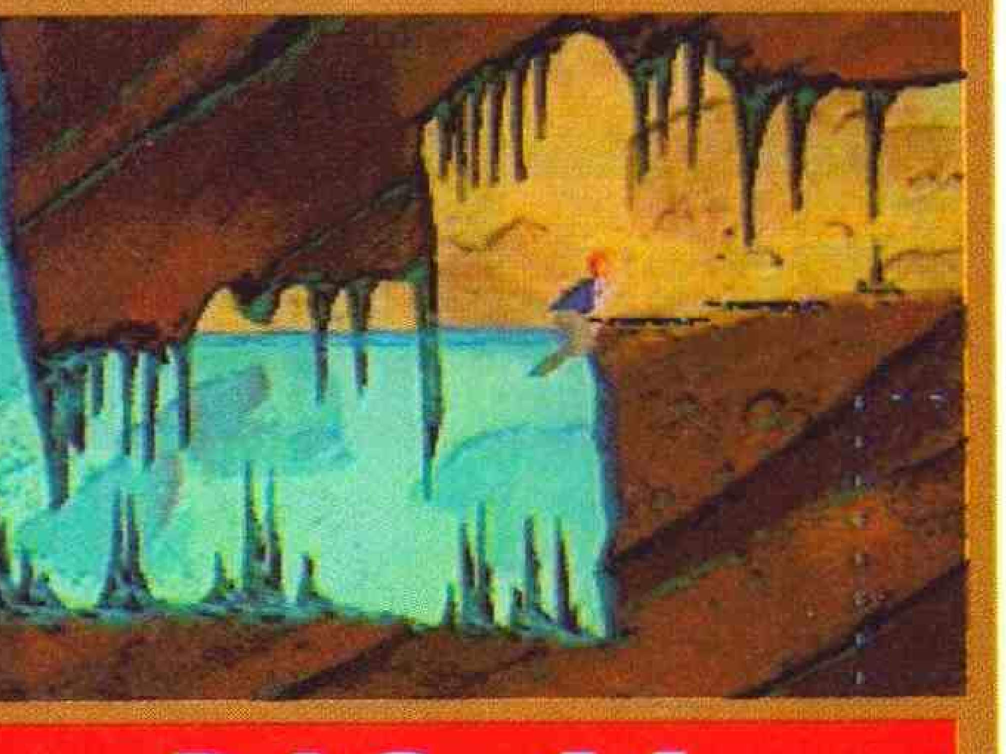
PREVIEW

I GIOCHI CHE VEDRETE SU QUESTE PAGINE NELLA PROSSIMA STAGIONE: BUBSY 2, EARTHWORM JIM, URBAN STRIKE, UNO SPECIALE SULLA OCEAN E UN SERVIZIO IN DIRETTA DAL GIAPPONE

PAG. 32

OUT OF THIS WORLD

IL 3DO ALLA RISCOSSA CON LA CONVERSIONE DELLA SPLENDIDA AVVENTURA AMBIENTATA IN UN MONDO ALIENO



PAG. 66

I NUMERI
1, 6, 7 di
GAME POWER
SONO
ESAURITI

Sommario 30

PAG. 5

LE VOSTRE LETTERE, I VOSTRI DISEGNI, LE VOSTRE DOMANDE DIRETTE A QUEL PAZZO DI APECAR

SPECIALE JAPAN

IN ESCLUSIVA LE PRIME FOTO DELLE CONSOLE DELLA NUOVA GENERAZIONE

PAG. 45

METAL MARINES

UN GIOCO DI STRATEGIA CON MISSILI, LASER E SUPER ROBOT: RIUSCIRETE A CONQUISTARE LA TERRA SUL VOSTRO SNES?

PAG. 74

CLAY FIGHTER

SUL SUPER NINTENDO ARRIVA LA VERSIONE MIGLIORATA DEL PIÙ BIZZARRO PICCHIADURO DI TUTTI I TEMPI!

PAG. 110

HULK

UN INCREDIBILE PICCHIADURO SULL'INCREDIBILE GIGANTE DELL'INCREDIBILE MARVEL!

PAG. 54

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

3DO
Incredible Machine 84
Jurassic Park 86
Night Trap 81
Out of This World 68
Sewer Shark 78

Game Boy
Itchy & Scratchy 93
Parodius 119
The Jetsons 117
Total Carnage 118

Game Gear
Drop Zone 116
Robocop VS Terminator 121

Mega CD
AX 101 113
Mortal Kombat 83

Mega Drive
Hulk 54
Jammit 114
Mario Andretti Racing 97
OutRunners 72

Neo Geo
Windjammers 94

Super Nintendo
Clay Fighter Tournament 110
Hulk 54
Illusion of Gaia 64
Ken Griffin Baseball 106
Legend 62
Metal Marines 74
Pirates of the Dark Water 90
Ranma 1/2 3 98
Rocko's Modern Life 104
Stunt Racer FX 58
Super Bomberman 2 76
Ultima VI 102
World Cup Striker 70
World Heroes 2 100

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE SUPERNINTENDO

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 89.000

OFFERTA L. 89.000

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTISSIMA

OFFERTA L. 59.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

BUGS BUNNY 2	L.148.000	SECRET OF MANA	L.148.000
CHOPLIFTER III	L.119.000	SIDE POCKET Biliardo	L.128.000
CLAYFIGHTER	OFFERTA	S. EMIRE STRIKE BACK	L.139.000
COOL SPOT	L. 89.000	SUBER PINBALL (*)	L.188.000
EQUINOX	L.119.000	STAR TREK '94	OFFERTA
FATAL FURY 2	OFFERTA	STARWING	L. 59.000
FLASHBACK	L. 79.000	TIME TRAX	L.129.000
JURASSIC PARK	L. 89.000	TRODDLERS	L. 69.000
KING OF DRAGON	L.148.000	TURN AND BURN	L.139.000
MONDAY N. FOOTBALL	L.148.000	WICKED 18	L.138.000
NINJA WARRIOR	L.138.000	WIZARD OF OZ	L.125.000
R-TYPE 3 Pal	L.119.000	WORLD SOCCER (*)	L. 98.000

DISPONIBILE SUPER SREETFIGHTER II

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO

OLTRE 500 TITOLI SEMPRE A MAGAZZINO TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITÀ

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

Sono un infame. Appena potrò vi colpirò alle spalle, e voi non vedrete che le macchie di sangue sulla candida carta di queste pagine, senza come, quando né perché. Tra l'altro è meglio che mi sbrighi finché la carta è bianca, da Settembre troverete degli splendidi fondini color Lucia nelle Stelle coi Diamanti, quindi andate piano se guidate dopo aver letto Game Power. In realtà questa cattiveria omaggio deriva dal fatto che abbiamo una sete cane e sappiamo che voi leggerete queste righe con le appendici a mollo. Però vi vogliamo troppo bene per colpirvi alle terga in sittanta vil maniera: prometto solennemente che non incontrerete neanche una macchiolina di plasma umano fino alla fine della rubrica. Per le news e le classifiche non garantisco, ma dubito: con questo caldo la gente beve di tutto e se state leggendo GP mentre vi rosolate al sole e vi si escoria la cute, ogni tanto buttate la rivista a mare, che noi qui dentro in mezzo a queste pagine abbiamo caldo, sete e soprattutto ci piace la tipa che sguazza con la ciambella a papera.
PS: per i soliti chiapponi che non hanno niente da fare sotto l'ombra della rupe o sbragati sulla battigia a godersi la risacca, ho preparato un piccolo passatempo che consiste nello spulciare attentamente i titoli delle lettere ed evincere, dopo un attento e soppesato ragionamento, chi sia l'intruso. Capisco che per molti di voi il compito potrebbe rivelarsi piuttosto arduo, ma avete due mesi per sbrogliare la matassa. Se non ce la fate al primo colpo, lasciate perdere e tornate a circuire la bonazza sulla sdraio lì in fondo, e amen.
Apecar

L'APPOSTA DI GAME POWER
via Aosta 2
20155 Milano
Pianeta Terra

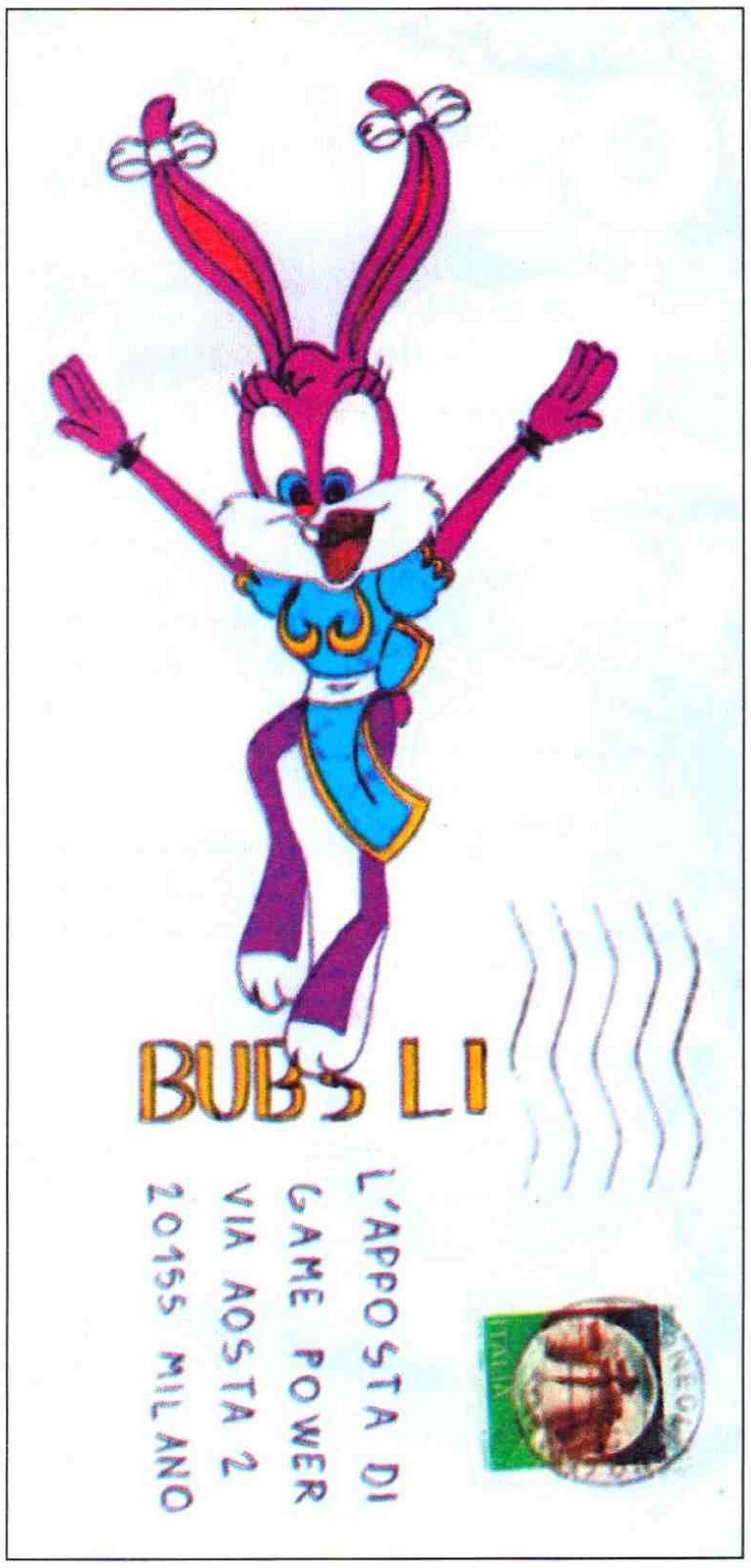
MASSIMO

Misticheggiante e delirante Apecar,
sono un ragazzo di 21 anni e mi chiamo Luca. Vi scrivo per farvi prima di tutto i complimenti per la rubrica postale (oltre alla rivista, neh!): è davvero la più forte di tutte, inoltre c'è quel pizzico di follia che non guasta... Veniamo al punto e virgola della missiva! Apprendo anche dalla vostra rivista (nel numero di Giugno) del prematuro "coma" di quelli che avrebbero dovuto essere gli alfieri dell'era informatico/ludica, ovvero 3DO e Atari Jaguar. In definitiva, anche se parecchia gente fa fatica ad ammetterlo (soprattutto chi li ha comprati... poracci!), i cosiddetti mostri sono già diventati dei teneri agnellini... Analizziamo prima il 3DO (in che zenzo? ndr), che è stato presentato (o imposto?) dalla Panasonic come macchina definitiva: con il piccolo particolare che una console casalinga (a prescindere dalle sue fantomatiche prestazioni) NON PUÒ costare più di un testone (leggi £. 1.000.000). Mi stupisco di un errore del genere da un colosso come la Panasonic, quando la Nintendo ha avuto la furbizia di pensare al Project Reality (a quanto pare più "realystico" in termini di qualità/prezzo) o la Sega al suo Saturn. Ho anche i miei dubbi su un'eventuale ripresa del 3DO, avendo già visto come sia pressoché impossibile rimediare all'insuccesso così grosso di una console (vediamo anche il Lynx, sebbene fosse un portatile il principio è quello) (mmm, non lo so, il Lynx è un po' un discorso a parte, NdR). Patetica a mio avviso quindi la rocambolesca decisione di abbassare il prezzo della console: prima di tutto, quello che è fatto è fatto. E poi i programmi costeranno sempre troppo, in quanto le spese sostenute dalla Panasonic dovranno essere bilanciate... Insomma, che delusione, man! E per l'Atari Jaguar... per un attimo ci stavo cascando pure io, vuoi un po' il prezzo più umano, vuoi un po' questa prospettiva dei 64 bit... ma poi cosa si è rivelato? Un 16 bit con tanti (troppi!) colori! Ammazza che "rivoluzione cibernetica"! Per poi non parlare del pressoché inesistente software a disposizione, che non vede certo un rapido incremento, dunque il possibile acquirente spende oggi mezzo milione per poi poterci giocare tra 5 o 6 mesi? Insomma, le esperienze del fu Intellivision (era il VCS, NdR) e del fu Lynx non hanno insegnato niente all'Atari. Non lo hanno capito, che al fragore delle roboanti promesse e ai miraggi tecnologici debbono affiancare anche i FATTI, soprattutto ora che non circolano così tanti soldi! Per me il futuro si chiamerà Project Reality e/o Saturn, due apparecchi senz'altro più promettenti e - soprattutto - alla portata di tutti. Ho finito, siete graaandi e miiiistici, andate avanti così!

Luca Betti, Milano

Scorpius

Io il 3DO non lo vedo così male: la situazione è migliorata molto e adesso appare rosea quasi come i glutei di un poppante. Un motivo di questa resurrezione prematura sta proprio nella preponderante presenza di PC CD-ROM già installati, principali concorrenti attuali del Multiplayer Panasonic. La Creative Labs, nota all'orbe terracqueo per le sue diffusissime schede Sound Blaster, produrrà e distribuirà entro la fine dell'anno delle comode schede 3DO da inserire nel PC, per rendere la macchina compatibile coi programmi del MultiPlayer. Oltretutto diverse case giapponesi (Sanyo, per esempio) hanno annunciato l'immissione sul mercato di propri modelli di 3DO, a un prezzo sensibilmente inferiore rispetto al primo modello. Io mi ricordo che quando i VCR VHS costavano l'ira di Dio, nessuno li toccava neanche con il boomerang. Adesso ce n'è uno in tutte le case. Questa sinergia di grandi nomi può fare cose altrettanto grandi, e in più il 3DO è una macchina davvero incredibile: secondo me alla fine si imporrà come secondo standard, appena sotto al PC-CD ROM. Certo, la partenza del sistema è stata minata da un clima economico particolarmente bizzarro e il prezzo della macchina era indubbiamente eccessivo: abbassarlo non era che l'unica soluzione possibile, il "quello che è fatto è fatto" non è mai stato una legge di mercato, altrimenti oggi l'Amiga non ce l'avrebbe nessuno (il primo modello, l'A1000, fu immesso sul mercato con un prezzo di listino di 2.757.000 lire, mica pannocchie).
A parte che il 3DO è il primo vero investimento della grande Matsushita (Panasonic) nel mercato videoludico, ma di sicuro i capoccioni che hanno firmato l'accordo con l'AT&T (che sembra si sia tirata fuori dal "deal" recentemente) e Trip Hawkins (presidente dell'Electronic Arts) sapevano benissimo che la loro era una macchina capace di dare la birra a Super Nes e MD alla spina, in bottiglia e doppio malto. Questo sarà bastato loro per definire la fascia



Zansim

di prezzo iniziale in cui collocare il 3DO, tenendo anche presente che se c'è mercato per telecamere per uso hobbystico dal costo spesso superiore ai due testoni, probabilmente ce ne sarebbe stato anche per l'Interactive Multiplayer. Così non è stato, almeno all'inizio. Adesso è possibile portarsi a casa un 3DO per una cifra attorno al milione, ma secondo il sottoscritto ancora non ci siamo, per quanto le vendite giapponesi della macchina siano davvero molto confortanti. Il problema di Hawkins e soci è che cercano di vendere il 3DO usando lo stesso sistema con cui la Commodore tentava di vendere il C64, ovvero "il papà ci può fare questo, la mamma quest'altro e poi ci sono tanti tanti giochi per i più piccini". La verità è che poca gente spende quelle cifre per avere un'enciclopedia multimediale, al papà non glie ne frega niente della faccia di Roosevelt in Full Motion Video: se il 3DO sta vendendo bene in Giappone, il merito è tutto di Crash'n Burn *(secondo me è splendido) e del meno valido, ma graficamente sbalorditivo,* Total Eclipse. *E basta, a parte il fatto che i giapponesi sono quelli che sono. Per quanto riguarda il Jaguar, mah, i giochi sono radi e fasulli come i capelli di Giuseppe Baudo.* Tempest 2000 *a parte, chiaro, ma per vendere oggi ci vuole* Stritfaiter due, *e se quel picchiaduro per Jag è davvero fantastico come annunciato, allora ci sarà posto in prima linea anche per l'Atari. Altrimenti si torna all'ospedale da campo a leccarsi le ferite, esattamente come tutti quelli che andranno al negozio convinti di portarsi a casa un Project Reality o un Saturn con poco più di mezzo milione. Quelle macchine costeranno un fracco di soldi e all'inizio le userà solo Di Pietro nei processi TV, l'MD 32 (Mars) e la console a 32 bit da 200 sterline annunciata dalla Nintendo servono, oltre che per aprire il mondo dei 32 bit ai clienti affezionati, proprio a far rimanere quei clienti affezionati. Ancora una volta, staremo a vedere.*

KURT

Ciao Apecar, sono Alessandro, un grande lettore di GP sin dal numero uno. Ti scrivo perché oggi non ho un'emerita ceppa da fare (grazie, NdR), sai quei pomeriggi vuoti in cui non hai voglia di fare niente e ti ritrovi stravaccato sul divano a vedere la TV o leggere un giornale (GP per l'appunto), mangiare un panino alla Nutella e pulire le briciole prima che torni la mamma? Beh, oggi tutto ciò sta avvenendo. Siamo arrivati (vivi, e questa è già una soddisfazione) all'ultimo e più stressante mese di scuola, e le scatole sono davvero piene, così piene che se sento ancora una volta parlare di Plotino o Epicuro, penso che mi scoppieranno (Plotino! Epicuro! Bum! NdR) (sorry, NdR). Per fortuna quest'anno va tutto a gonfie vele, a parte matematica (ma tanto è dal primo scientifico che sono abbonato a settembre). Volevo dirti che sei il n.1 (e sono sincero, non sto facendo il lecchino, cosa che odio), la posta è al sicuro in mano tua, e poi sei di Roma (come me, cosa vuoi di più?) (Valeria Marini e una boccetta di cloroformio, NdR). Non ti curare di quelli che ti criticano, loro non hanno capito la tua vera essenza, il tuo grande spirito critico e provocatorio avvolto dalla demenziale ironia che trasuda dai tuoi scritti. Ma ciò che ti rende grande è il fatto che sei "uno di noi", o almeno ti si sente come uno di noi, uno che è ancora giovane dentro (non che tu sia vecchio fuori, sia chiaro!), uno che non ha dimenticato.

Tutto ciò che avevo da dire era questo. Ora ti lascio perché se non apro almeno per un'oretta i libri penso che a matematica si aggiungeranno due/tre materie (e fisica è in buona posizione) (can't help you, prendevo quattro fisso, NdR). Continua così! Un saluto a tutta la reda (Trust va forte, e oltretutto mi è parso di capire che è un giapponesofilo come me), e un bacione a Red Fury. Arrisentirci presto,

Alessandro Franchi.

Ego

Sai quei pomeriggi in cui ti ritrovi a leggere la TV e vedere un giornale (ormai funziona così)? Improvvisamente arriva il corriere sudato come un maiale e mi porta le lettere redatte dalla sterminata e varia umanità che legge Game Power. Ricchi, plebei, arrotini, piazzisti, studenti, c'è di tutto. Poi arrivano le lettere di complimenti ingiustificati come questa e gli uomini empii e biforcuti si interrogano sul perché le pubblichi rubando spazio agli altri. Colgo l'occasione per lanciare un sondaggio sul perché Apecar pubblichi le lettere piene di complimenti: si accetta di tutto, dall'insulto alla benedizione eterna, però mi permetto di darvi un dritta: perché mi piacciono, forse perché non sarei mai in grado di scriverne una. Non ho mai scritto una lettera a un giornale in vita mia, sapete? Comunque, non curarsi di quelli che criticano equivarrebbe a volarvi sopra la testa, non avrebbe più senso tutta la rubrica. Poi generalmente pubblico tutte le lettere di critica che arrivano, a meno che siano critiche umane e (adesso dico "costruttive": sono dieci anni che chi risponde alle lettere sulle riviste di giochi dice di apprezzare le belle critiche costruttive) motivate, oltre che, er... costruttive. Il discorso è vecchio ma conoscete tutti quella storia delle galline vecchie e del brodo buono. Inoltre, questa storia del "giovane dentro" ha i suoi svantaggi: l'altro giorno ho avuto un incidente spiacevole con le forze dell'Ordine, che ha fatto ridere biecamente tutta la redazione. Vi dò gli estremi per farvi un'idea, dunque, c'entrano una calzamaglia rossa con relativo mantello con su scritto "SuperApecar" e una cassiera del Burghy pazza scocciata ma molto sostanziosa, che fa il turno delle quattordici quando in giro non ci dovrebbe essere nessuno. Groan. Cambiamo discorso. Ora, date un'occhiata in giro e assicuratevi che intorno a voi non ci siano parenti stretti o genitori pericolosi, e avvicinate l'orecchio al giornale senza dare nell'occhio: una volta sola nella vita, fatevi rimandare a Settembre. Non bocciare, ma fatevi dare almeno una volta un paio di materie, sono una mano santa, fanno capire un sacco di cose, scatenano un coacervo di complessi adolescenziali e di persecuzione che (a mio umile parere) vanno provati. È importante sentirsi

ah ah ah, vi ho fregati, è ketchup!

PICCOLE SODDISFAZIONI CRESCONO

Per quegli sventurati che avessero letto l'Apposta del mese scorso e fossero rimasti in spasmodica attesa di uno special estivo sulle produzioni epistolari di Alberto Frangini, beh, c'è poco da dire se non che dovevate capirlo subito. Era un bluff, uno sporco trucco per farvi venire il sangue amaro alla lettura di questo box. Eppure è la terza o quarta volta che faccio la stessa infamata, possibile che ancora non riusciate a guzzarmi prima? Ah, questi giovani. Devo comunque notare con rammarico di aver infranto il giuramento dell'introduzione: questa è una vera e propria pugnalata alle spalle. Troverete infatti una macchia di sangue da qualche parte su queste pagine, sangue del buon Frangini che mi riprometto di accudire e curare quanto prima. Adesso vediamo se ci credete ancora (risata preoccupante in sottofondo). Buone vacanze.

almeno una volta la feccia della feccia, fa bene, mette nel giusto ridicolo la Grande Gara a cui ci hanno iscritto (abbiamo firmato il contratto con uno "Ueee", il primo giorno. Burocrazia assassina, stavo tanto bene là dentro, avrei potuto anche stare zitto) Possibilmente spendete poco in ripetizioni varie e andateci preparati, alla fine troverete un bel po' di motivi per farvi quattro risate, ma non ve li dico qui sennò rischio di rovinarvi tutto. Come faccio a essere totalmente "uno di voi" se voi non vi beccate almeno due materie a settembre come facevo io ai tempi d'oro?

Massetti Celestino

AYRTON

Ultramitico Tiz,

vorrei giusto dire due paroline a J. Fox e Marco Vallarino (entrambi pubblicati nel n.28). Prima comincio a scuoiare Mr. Fox: cara Volpe, tu dici che la Sega spende troppi soldi per la pubblicità e meno per curare i giochi. Intanto la pubblicità volgare c'è solo in America, e poi non mi sembra giusto sminuire la Sega per questo, al massimo te la dovresti prendere col marketing e non coi pregevolissimi programmatori. Poi il SNES è più potente del MD solo relativamente, sono due macchine diverse: Snes ha il Mode 7, ottimo sonoro e colori su schermo a iosa, ma il MD può vantare una più grande velocità e prezzi ridotti dei giochi. Infatti se io compro *NBA Jam* per MD mi costa molto meno della versione Snes e i due giochi sono pre-ci-si!! Comunque per me, Nintendo e Sega erano sullo stesso piano, un anno fa, ma adesso Sega batte Nintendo senza fatica, perché ha già fatto molti esperimenti col Mega CD, in fatto di tecnologie CD è molto più preparata. Col MD 32 collegato al MD lo Snes è ormai carne da macero, mentre il Project Reality è una buffonata. Passiamo a Marco Vallarino che ripropone la solita vecchia storia dei bei giochi della Old School, della mancanza di originalità, e bla e bla. Sicché il mondo è già stufo di platform e picchiaduro? Ok, anche le software house l'hanno in parte capito e cominciano a sfornare GdR in continuazione, ma credo che ci stuferemo anche di quelli, cavolo sono tutti uguali! Ma poi si passerà al nuovo, al CD, al Karaoke, alla grafica FMV, ma già quella rompe da Dio con quella poca interattività. Vengo al dunque: se la si pensa così tra venti anni al massimo i videogiochi non esisteranno più perché saranno diventati una rottura mortale e addio tutti. Scusate, i picchiaduro bellini esistono da 8 anni e la gente si è già stufata? Bruceremo tutte le tappe senza dare il meglio di ogni genere di gioco? Ahimé, resterebbe solo la Realtà Virtuale, anche se quella la vedremo solo al cinema o nel nuovo video degli Aerosmith, Amazing (Tyler è sempre Tyler, ma la bionda è un must, NdR). Come quando si spesero vagonate di dollari per fare previsioni del tempo a lungo termine, la Realtà Virtuale nun c'è e nun ce sarà. Quanto credete che possa ancora andare avanti la tecnologia? Il futuro della Terra è nel caos dei frattali e a questo proposito leggete il libro Jurassic Park (la versione Garzanti, non quella Mondadori). Adesso però mi accorgo che ho divagato tantissimo e che volevo solo dire che non c'è niente di male a sbavare su *Art of Fighting 2*. Ora due domande in offerta speciale:

1) Il MD32 potrà gestire morphing, shading e altre cose del genere (sì, l'hanno progettato apposta, NdR)

2) Perché non ti candidi per la Presidenza (e Forza Taglia...) (non posso, non ho abbastanza reti televisive, e se mi metto i collant sul muso sembro un terrorista, NdR).

Ciriciao Gente!1

Lc-Znrd

Accogliamo e apprezziamo il tuo sincero sfogo, pat pat, non è niente, su, è passato. Ora beccati il mio: ridatemi Chuckie Egg. *Almeno un giorno a settimana, per controllare se la cassetta non è smagnetizzata. Lo ammetto, sono un nostalgico. Un tremendo nostalgico, amico. Sono uno di quelli che prova a registrare i CD Rom su cassetta per caricarli col Sessantaquattro. Lapidatemi. Bella lettera, comunque, pubblicata fa la sua figura ma hai la calligrafia del tapiro ferito a morte.*

Vegat

AGOSTINO

Caro Apekart,

Una grossa differenza che ho notato tra i VG da sala giochi e quelli per console (nella fattispecie Snes) è che questi ultimi hanno, nella maggior parte dei casi, una struttura di gioco molto più complessa. Secondo me però un gioco non deve per forza essere complesso o molto innovativo per essere bello (mi seguite?). Un gioco dev'essere innanzitutto divertente e anche semplice da manovrare, così da permettere una forte interazione. Quel che voglio dire è che in definitiva anche se il joypad ha sei tasti ci si può di-

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

MEGA DRIVE
Art of Fighting
Ea Fifa Int. Soccer
Eternal Champion
NBA Jam
Phantasy Star IV
T.M.N.T. Tourn. Fighters
Dragon (Bruce Lee)
Street Fighter II S.C.E.
Virtual Racing
Street of Rage III
Grind Stormer
Spark
Dragon Ball Z
Fatal Fury II
Occhiali Virtuali
Outrunner
Shadow Runner
Volante Digitale
World Cup USA 94
S. Street Fighter Special

S.NINTENDO - S.FAMICOM
Rise of the Robots
Pop' n' Tween Bee II
Stunt Race
TMNT Mutant W.
Ea Fifa Soccer
NBA Jam
Slam Master
Final Fantasy VI
The King of Dragon
Andre Agassi Tennis
World Heroe's II
Ranma 1/2 IV
Street Fighter II Special (fine giugno)
Gundam V
Ninja Warriors Again
S. Bomerman II
Terminator II Arcade
Knight of the Round
SD Hokuto no Ken
Fatal Fury Special
Samurai Spirits

MEGA CD
Bari Arm
Cyborg 009
Silpheed
Sonic
AX 101
Rebel Assault
Dragon's Lair
Final Fight
Ground Zero Texas
Tomcat Alley
F1 World Champ
Battle Corps
Wing Commander
F1 World Champ
Dungeon Master II
Kaimen Raider
Mortal Kombat
WWF Rage in the Cage

PC ENGINE E CD ROM

Bomberman 94	L. 115.000
Flash Hider's	TEL
Martial Champion	TEL
Arcade Game Card +	
Fatal Fury II	TEL
Operation Wolf	L. 69.000
Gomola Speed	L. 59.000
Vigilante	L. 59.000
Space Harrier	L. 59.000
Dragon Saber	L. 59.000
Sport TV Hockey	L. 75.000
Street Fighter II	L. 99.000
Art of Fighting Arc	TEL
Sailor Moon	TEL
World Heros II	TEL

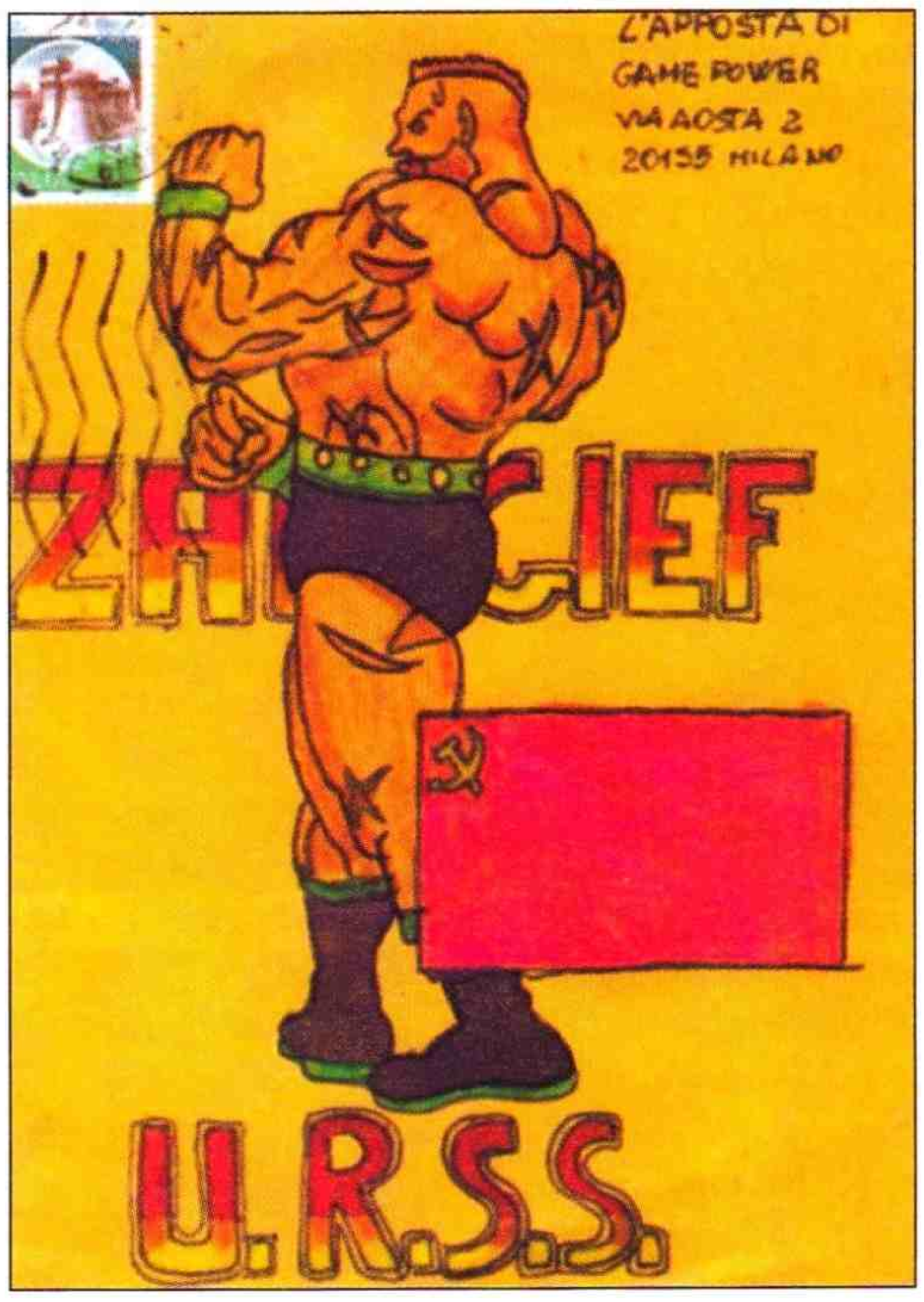
GIOCHI PER LASER PIONEER

3D Museum	MD
Andel Mate	PC
Damon's	PC
Dora Dora Paradise	PC
High Roller Battle	MD
I Will	MD
Manhattan Requiem	PC
Pyramid Patrol	MD
Rocket Coster	MD
Space Bersekker	MD
Virtual Cameramen	MD
Vajra	MD

GIOCHI NEO GEO
3 DO
ATARI JAGUAR
GAME GEAR

Disponibili le Console Sega, Nintendo, Nec, 3Do, Atari, Neo Geo

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.



Pasquale Mazza

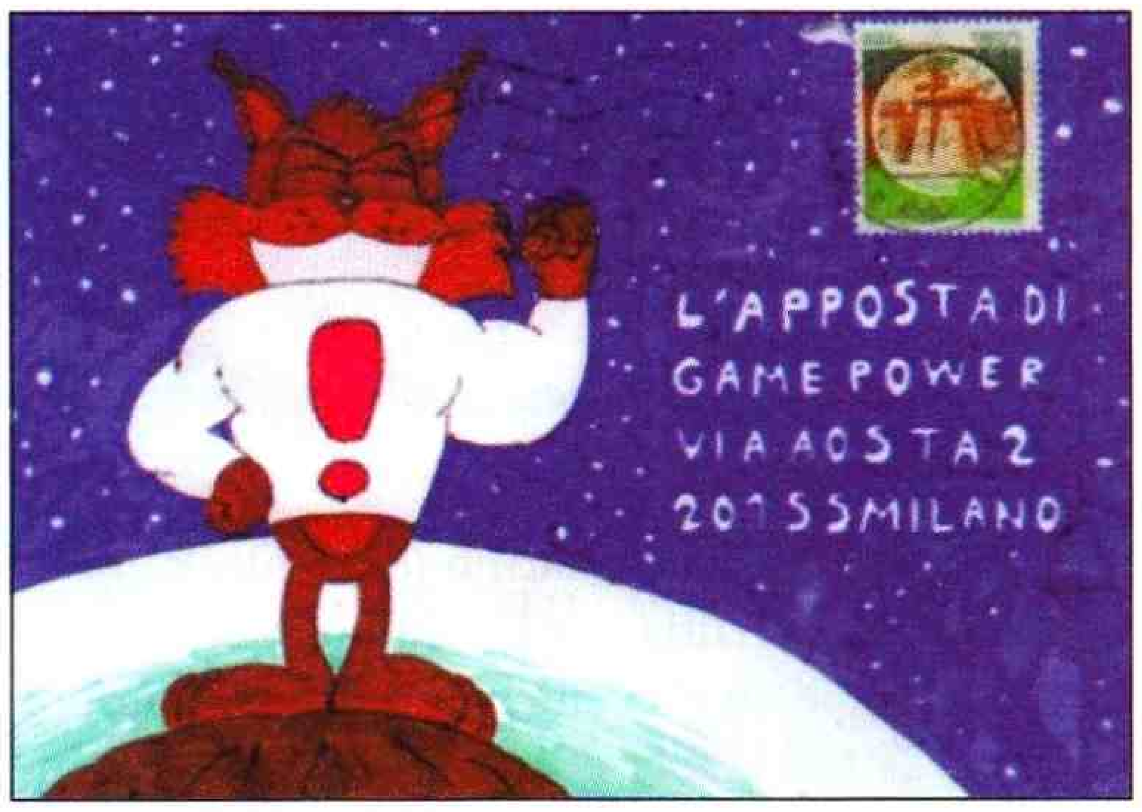
vertire benissimo anche con un gioco che ne sfrutta solo due. In effetti il GB e il GG utilizzano solo due tasti ma i loro giochi, pur non potendo resistere a un confronto grafico/sonoro con le rispettive controparti a 16 bit, sono altrettanto divertenti. Ma i programmatori, quando hanno a disposizione un joypad che sembra una tastiera, sembrano presi dalla smania di utilizzare più tasti possibile per far compiere allo sprite principale un sacco di contorsionismi. Non credo di essere stato abbastanza esplicito, mi auguro comunque che il concetto sia stato compreso. Già che sono qui, vorrei che mi dicessi se alcuni di questi coin op sono già stati convertiti per Snes: *Pacmania*, *Tumble Pop*, *Moonwalker* (lo so che è vecchio), *Chelnov Atomoc Runner*, *Snow Bros*, *Rainbow Island Extra Version* ('sti tre qua già sono apparsi su Megadrive), *The Simpson*, *Diet Go Go* e *Bucky O'Hare*. Questa lettera si autodistruggerà non appena pubblicata.

Chissachissachié, Lo scopriremosolovivendo.

Massimo Minà

È senza dubbio giusto dire che Game Boy e Game Gear abbiano due tasti (anche perché mi pare oggettivamente incontestabile), ma è pure vero che molti utenti Amiga giocano con un tasto solo pure oggi. La verità è che ci sono giochi e giochi: Street Fighter 2 *al bar ha sei tasti, il cabinato originale di* StarGate *(il sequel originale di* Defender*, by* Eugene Jarvis*) ne aveva 8 (otto) nel 1982. Le console a 16 bit sono principalmente macchine domestiche, ed è giusto che un gioco da giocare sulla tua poltrona preferita, con la porta chiusa e grattandoti dove più urge senza eccessivi formalismi, abbia eventualmente un grado di profondità diverso rispetto a un coin op. Se prendi per esempio* Stunt Race FX*, usa praticamente due pulsanti del pad ma per ora è il massimo della goduria sul Super Nintendo. Ugualmente, un gioco anche molto arcade come* Rocko's Modern Life *non funzionerebbe mai in un contesto diverso da quello dell'Home Entertainment, sarebbe troppo poco immediato per essere un coin op, e di conseguenza una perdita sconquassante di zoldi. Ci sono megabyte di esempi, prendi* Flashback*,* Prince of Persia*,* Turrican*: sono tutti giochi concepiti per uso domestico, e usano i pulsanti che devono usare. Non per questo risultano meno divertenti di* Stunt Race FX*, ma mi pare che l'assunto di partenza non fosse questo. Non è una smania dei programmatori quella di adibire funzioni ai vari pulsanti, poveracci, quelli lavorano per voi e tu gli punti il "j'accuse". È vero che ci sono moltissimi giochi divertenti che vanno avanti con due pulsanti, e c'è addirittura* Tetris*, che è il miglior videogioco di tutti i tempi e ne usa solo uno! Ogni gioco ben fatto è generalmente disegnato per trarre il massimo beneficio dalla macchina a cui è destinato, ma se ci sono sei pulsanti da sfruttare, senza intaccare la giocabilità del tutto, meglio e ancora meglio così. Tanto ci siamo noi a dirti se vale la pena di comprarli o meno, i giochi. Tu fidati, e vedrai che non ti faremo mai comprare un'avventura testuale, che di pulsanti ne usa ventisei.*

Cat Vader



Pablo Maximiliano Nicolini

P.S.: dei coin op che nomini, nessuno è in procinto o in fase avanzata di conversione per Snes. Ci doveva scappare Snow Bros*, per essere onesti, ma poi non si è visto più niente. A questo punto ti suggerisco l'acquisto di un Megadrive se proprio non puoi rinunciare almeno a quei tre titoli, oltretutto la conversione di* Chelnov *è molto bella, mentre sta per essere pubblicata una versione speciale d*i Rainbow Island.

Ci si vede.

GEORGE

Splattato Apecar,

Fu così per ricordare/la tua recensione animale/di *Splatterhouse* numero tre/eccomi a parlare proprio come te. Una recensione un po' carina/per questa lettera assassina/che tende a condannare/chi il Megadrive vuol seppellire/una sì bella console/che non mi lascia mai sol/che i giochi alla *NBA Jam*/mi fanno perdere il tram/di questa vita qua/sola, senza Gheim Pauà/e senza te, simpatico romano/che mi sei quasi compaesano/ e se tu non fossi uomo/ ti griderei ti amo/ ma non voglio farlo/ e ti chiedo un consiglio/ non è meglio se ognuno si tiene la sua console/ e ne decanta il valor/ e smetta di disprezzare quelle altrui/ che non hanno mai futuri così bui/come quelli che gli disegnano sopra i concorrenti/i nintendiani intelligenti/nella sporca fattispecie/pronti ad attaccar come un lurido rapace/che si sente un temerario/se sputa sull'avversario/ma non sa che non ottiene niente/perché a noi riflette violentemente la loro idea distorta/che verso l'oblio li trasporta/con questo ho voluto dire la mia/adesso qualche domandina e me ne volo via

1) *Aladdin* o *Cool Spot*, questo è il dilemma.

2) Approvo gli help ma i trucchi Random sono pochi

3) *Mortal Kombat* dentro *NBA JAM* (news, marzo, dal Pizzettaro scalzo)

Marco, Free Bird (in che zenzo? NdR)

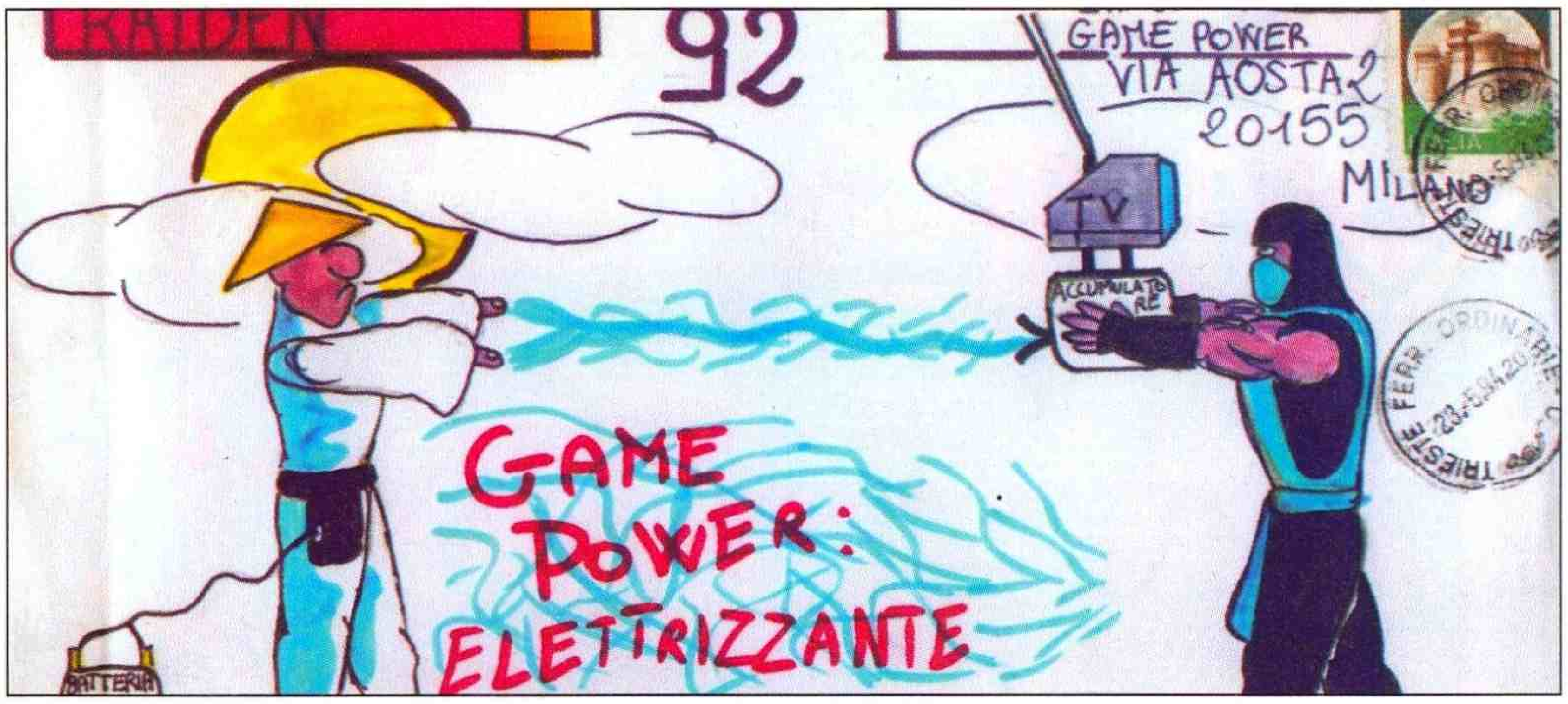
Deh, giammai udii parole tanto savie

POWER FAXXONE TRIPPO TRIPPONE

Come l'araba pernice che risorge dalle sue ceneri (?), ariecco er Power Fax dal fare signorile e indistinto entrare in scena, ricevere applausi e placare l'ovazione furiosa con un gesto alla Von Karajan (?!?). Solo saluti e ringraziamenti estivi, per Emiliano Cruccas, Giulio e Massimiliano di Praia a Mare (magari ci si incontra a Guardia Piemontese), Mauro Basilico, Pierluigi Chiarizia e il "vero" fan dell'F1 ancora addolorato per la scomparsa prematura di Ayrton Senna. Colgo l'occasione per salutare tutti quelli che ci hanno fatto gli auguri per le vacanze, contraccambio a nome di tutta la Reda e mi scuso se qualcuno dovesse trovare i titoli delle lettere un po' privi di gusto: è un modo per salutare un po' di gente che meritava di essere salutata. Potete fare qualcosa per salutarci anche voi: fateci affogare nelle CARTOLINE! Ne vorrei possibilmente a migliaia, almeno quante sono le lettere che arrivano generalmente. Per le più nefande che arrivano c'è una bella sorpresa....(beh, no, in realtà la sorpresa è una fetecchia, però, insomma, ecco, io, er...vabbé, ormai è fatta,). A settembre, carciofi, with so much love.

Dimenticavo, un grande saluto a Mario di Napoli, You know I mean YOU!

Apecar



Davide Sincovich

miste ad odii et odi di guerra, di cui ci fai cavie
Non sai quante idee mi sono visto cestinare
recensioni cifrate, recensioni chiare
recensioni assemblate e in kit di montaggio
recensioni sciape, recensioni al formaggio.
Recensioni eterne, recensioni usa & getta
queste idee sono state a lungo, mio Dio, serrate in credenza
è d'uopo che si realizzino, bene e in fretta
prima che me le fotta la concorrenza.
Vorrei soffermarmi a poetare anche tutta l'estate
a gorgheggiar come il dolce augello che prendo a sassate
ma dato che sì ratto fugge il tempo, implode come bolla e schiatta come brufolo
mi sa proprio che per le risposte vossia si attacca al ciufolo.
Ma vedo qui il direttor con la canna mozza
me la punta al capo, spianata e con forza
se tira il grilletto l'ufficio si insozza
quindi rispondo alle domande, e pure di corsa.

1) Cool Spot, o anche Jungle Book. *Anche Hulk è carino, ma Aladdin è davvero troppo facile, anche se ben fatto.*

2) Non sono semplici da scovare, a volte non ce ne sono proprio. Prevedo un ampliamento dei codici da utilizzare con l'Action Replay, e anche dei nuovi dead codes che promettono pani, pesci e miracoli come e più di un simpatico capellone che come al solito ha fatto una brutta fine.

3) Pare, sembra, si dice, heard it thru the grapevine, dicitur che ci sia un cheat particolare per far uscire in qualche modo i tipi strani di Mortal Kombat. *Aspetta che chiedo a Paddy e Random. (Può accadere nella versione 1.1 del Coin op NdRandom)*

ROLAND

Attento Apecar!
Sei controllato da Acqua e la sua banda: vuoi una prova? Il 29 Aprile hai telefonato al Filosofo. Hai parlato con lui di una partita di calcio da giocare all'Abacus, quando verrai a Milano con dei tipi di Napoli. Occhio Apecar.... Acqua ti segue.

Roberto "Acqua" Magistretti

Ecco a cosa porta la disoccupazione, ma non aver paura, c'è chi penserà anche a te. In ogni caso se devi seguirmi portati almeno una molletta perché al bagno scateno cicloni venefici davvero inquietanti.

MONSIEUR BIC

Per la serie "Le Favole della Buona Notte". Iniziò tutto una mattina, quando il tenero Paul alzandosi dal letto inciampò nel suo gatto che già inkquazzato come una biscia, gli ha inglobato la gamba buona limitandosi a troncare la gamba zoppa. Il giovane, ripresosi rapidamente dall'inconveniente aprì la finestra dimenticandosi di abitare davanti a una discarica abusiva. Gli effetti furono devastanti... il gatto andò in coma totale per abuso di radiazioni, mentre il giovane Paul iniziò a strisciare per terra tra spasmi e sibili. Nel frattempo una colonia di cagnotti dalle ventose iniziava la sua scalata alla finestra.
La morale (senza senso) è la seguente: meglio un gatto oggi o un cagnotto domani?

by "themito" Toposon

È un genio, sappiatelo comprendere.

RICAL

Oh, gentaglia, vi ho sempre amato e vi scrivo per farvi gli auguri: spaparanzatevi per un mese, che ci penso io a diffondere il verbo di Gheimpauà. Una piccola tangente: uscirà un altro Turrican per Snes?
Bacioni sul pube de oro,

Francesco Cuscino, Roma

Ninti sacciu e pure se sapissi non parlai. Mh, e vabbé, si, si, ci sarà un altro Turrican, ma quando comprerai la cartuccia e tornerai a casa scoprirai che il tuo Snes è fuggito alle Maldive col tuo dentista, il giorno prima di farti un'otturazione.

PACE & BENE s.p.a.

Uao, alla fine giunse l'agognato esilio. Staccate tutto, spine, console, cavi, e lasciatevi in pace per un paio di mesi. C'è un altro miliardo di persone là fuori, a cui scocciare l'anima e il corpo (già tormentato dalle zaffate di caldo), perché dovreste affossarvi gli occhi con i videogiochi quando potete tritare gli ammennicoli a dei veri, concreti ESSERI UMANI? Insabbiategli i gelati, mettetegli il latte condensato al posto dell'ambra solare, mettetegli un profumo fortissimo nel costume di ricambio, occultate una bomba nella ciambella salvagente o nel caffellatte, piazzategli una lastra di piombo sull'antenna per non fargli più vedere le telenovelas (un'azione da buon samaritano), infilategli una colonia di zanzare in camera da letto. Fate tutte quelle cose che la gente che vi giudica alienati si aspetta che facciate, fateli felici, è estate. Fate in modo che i vostri amici ricordino questa estate non solo e semplicemente grazie alla solita nefida fotografia di gruppo. E soprattutto giocate di meno: c'è uno splendida macchia di petrolio con delle rare venature azzurre, là fuori. Ci sono delle fantastiche trote radioattive da pescare, e c'è un fulgido sole pronto ad abbronzarvi molto prima e molto più a fondo del solito, senza quella schifezza di strato di ozono che ci volevano tre mesi, per una tintarella. Se vedete un tizio col cappotto sotto l'ombrellone che scrive su un PC portatile però non disturbatelo, al 94% sono io che faccio l' Apposta di Settembre.

Love love love from the black hole sun,

Apecar.

UNICO IN TORINO
APERTO SINO
ALLE 20.30

FLASH GAMES

VIA VALDIERI,12
10139 TORINO
✆ 011/43.40.289

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES:
M. DRIVE • S. NINTENDO • G. GEAR • G.BOY • NEO GEO
MEGA CD • AMIGA 1200 • CD32 • 3DO • COMPUTERS
CD ROM • SOFTWARE • PERMUTA E VENDITA USATO

Esempio di configurazione PC
Desk Top/4MB RAM/SVGA MB/HD 210-250/Floppy 1,44 2 Serial/1 Parallela/Tast It/Mouse/Dos 6.0 — L. 1.689.000
PC 486 DLC 40MHZ — L. 1.299.000
PC 386 SX 40 MHZ (2MB RAM) — L. 1.539.000
PC 386 DX 40 MHZ — L. 2.389.000
PC 486 DX 33 INTEL (VLB) — L. 2.100.000
PC 486 DX2/50 AMD (VLB) — L. 2.419.000
PC 486 DX2/66 AMD (VLB) — L. 2.528.000
PC 486 DX2/66 INTEL (VLB)
CD-Rom a partire da — L. 299.000
Modem da — L. 159.000
Notebooks — Telefonare

VENDITA CORRISPONDENZA
AMPIE RATEAZIONI
PREZZI IVA COMPRESA

SU TUTTO IL SOFTWARE PER CD ROM PC - AMIGA
SCONTO DAL 5% AL 20%

Sega TV Tuner — L. 159.000
Super Nint. Ita/2 J. da — L. 259.000
S. Nes Usa adatt. J. da — L. 259.000
CD-32 + 3 Giochi — L. 649.000
M.Drive+2 Joy+2 Giochi da — L. 269.000

SUPER NINTENDO
Super Street Fight. Sp. — Telefonare
Bastard — L. 124.000
Dragon Ball-Z 2 — L. 139.000
Ranma 1/2 4 — Telefonare
FIFA International Soccer — Telefonare
World Heroes 2 — Telefonare
Mortal Kombat — L. 99.000
Lawnmower Man — L. 99.000
Street Fight. II T. — L. 119.000
Sensible Soccer — L. 89.000

NEO GEO
Art of Fighting 2 — L. 379.000
Crossed Swords — L. 82.000
Super S. Kicks 2 — Telefonare
Andro Dunos — L. 92.000
League Bowling — L. 59.000

MEGA CD
Thunderhawk — L. 118.000
Silpheed — L. 98.000
Sonic CD — L. 109.000
Bari Arm — L. 109.000
Heavenly Symph. — Telefonare

MEGA DRIVE
Et Champion — L. 114.000
Virtua Racing — L. 139.000
Sonic Spinball — L. 89.000
World Cup Usa 94 — L. 128.000
Fatal fury II — Telefonare
S. Fighter Spec. — Luglio
Global Gladiators — L. 69.000
Fatal Fury — L. 59.000

DA NOI CONFRONTARE I PREZZI VUOL DIRE RISPARMIO
ORARIO: DAL LUNEDI AL VENERDI 14,00 - 20,30/ SABATO 9,30 - 13,00/15,00 - 19,30

NEW GAME

SUPER NINTENDO

ACT RAISER	L. 79.000
AEREO ACROBAT	L. 149.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000
ASTERIX	L. 79.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000
ALIEN VS PREDATOR (JAP)	L. 119.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 159.000
ALADDIN	L. 159.000
AN OTHER WORLD	L. 135.000
ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 69.000
AXELAY	L. 79.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 119.000
ALIEN REBELS	L. 89.000
ALIEN 3	L. 99.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 89.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 139.000
BATTLE CLASH	L. 119.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 149.000
BULLS VS BLAZERS	L. 145.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 99.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000
BLUES BROTHERS	L. 119.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 89.000
BATTLETOADS V	
DOUBLE DRAGON	L. 149.000
BIOMETAL	L. 149.000
BAZZOKA	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 139.000
CHAMPIONSHIP POOL (BILIARDO)	L. 123.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000
CASTELVANIA IV (USA)	L. 79.000
GLI SBULLONATI (USA)	L. 149.000
CONGO'S CAPER	L. 89.000
CHOPLIFTER III	L. 119.000
CLAYFIGHTER	L. 139.000
DRAKKHEN (USA)	L. 89.000
DICK ENSPAIKE	
PALLAVOLO (USA)	L. 149.000
DARIUS TWIN (USA)	L. 79.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000
DRACULA (USA)	L. 134.900
EXHAUST HEAT F1	L. 89.000
EQUINOX	L. 139.000
FLASHBACK	L. 125.000
F1 ROC (USA)	L. 79.000
F ZERO	L. 89.000
FATAL FURY (USA)	L. 149.000
FINAL FIGHT (USA)	L. 79.000
F1 POLE POSITION	L. 144.000
FINAL FIGHT 2	L. 119.000
FIRST SAMURAI	L. 149.000
FIGHTING SPIRIT	L. 149.000
FOREMAN'S	L. 69.000
FATAL FURY II (USA)	L. 149.000
FLINTSTONES	L. 149.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 129.000
GODS	L. 79.000
GSX II (JAP)	L. 79.000
GOOF TROOP	L. 129.000
GP1 (JAP)	L. 144.000
HARLEYS (USA)	L. 79.000
INSPETTOR GADGET (USA)	L. 149.000
IINTERNATIONAL TENNIS TOUR	L. 149.000
ISLAND (USA)	L. 79.000
JOE E MAC (USA)	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 139.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 89.000
KRUSTY'S FUN HOUSE (USA)	L. 89.000
KENDO RAGE (USA)	L. 149.000
LOST VIKINGS	L. 125.000
LETHAL ENFORCERS (USA)	L. 179.000
LAST ACTION HERO	L. 119.000
LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000
LEMMINGS	L. 109.000
METAL MARINES (USA)	L. 179.000
MARIO WORLD	L. 89.000
MECHWARRIOR	L. 119.000
MAGICAL QUEST	L. 169.000
MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000
NR. NUTZ	L. 149.000
MUSYA (USA)	L. 79.000
MIAO (JAP)	L. 79.000
MARIO ALL STARS	L. 119.000
MONKEY (JAP)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 139.000
MARIO KART	L. 129.000
NIGEL MANSELL RACING	L. 139.000
N.B.A. JAM	L. 159.000
NHL 94 HOCKEY	L. 139.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000
06 (JAP)	L. 79.000
PLOK (USA)	L. 119.000
PARODOUS	L. 69.000
POWER ATHLETE (JAP)	L. 79.000
PLOK	L. 119.000
ROBOCOP 3	L. 79.000
REN E STIMPY (USA)	L. 89.000
RPM RACING (USA)	L. 79.000
RIVAL TURF (USA)	L. 79.000
RAIDEN (USA)	L. 79.000
R-TYPE (USA)	L. 79.000
ROAD RUNNERS (USA)	L. 79.000
ROCK AND ROLL RACING	L. 129.000
RUGBY	L. 89.000
SUPER BATTLETANK	L. 105.000
SMART BALL (USA)	L. 79.000
SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
SUPER GNOULS (USA)	L. 79.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
STREET FIGHTER	L. 79.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	L. 149.000
STRIKE GUNNER	L. 109.000
SUPER PUTTY	L. 133.000
STREETFIGHTER TURBO	L. 79.000
SUPER ALESTE	L. 109.000
SUPER WIDGET	L. 139.000
STARWING	L. 89.000
STRIKER	L. 149.000
SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER TENNIS	L. 79.000
SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	L. 169.000
SUPER SOCCER	L. 89.000
STAR WARS	L. 99.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
SPEEDY GONZALES	telefonare
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
SPACE ACE	L. 149.000
SHADOW RUN	L. 149.000
TINY TOONS	L. 99.000
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
TENNIS ALICE (JAP)	L. 79.000
THE SIMPSONS	L. 109.000
TRODDLER (USA)	L. 129.000
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
TETRIS COMBAT (JAP)	L. 169.000
TOP GEAR F1 (USA)	L. 79.000
TURN AND BURN (USA)	L. 149.000
TERMINATOR 2	L. 119.000
UN SQUADRON	L. 89.000
UN SQUADRON (USA)	L. 79.000
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
VEEDIOTS (USA)	L. 89.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
WORLD HEROES	L. 149.000
WIZARD OF O2 (USA)	L. 149.000
WRESTRING	L. 69.000
WINTER OLYMPICS	L. 149.000
WORLD CUP USA '94	L. 149.000
XARDION (USA)	L. 79.000
XEYW (JAP)	L. 79.000
YOSHI'S SAFARI	L. 129.000
YS (USA)	L. 79.000
YOUNG MERLIN	L. 139.000
ZOOL (USA)	L. 139.000
ZELDA	L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 149.000

Nintendo

BARBIE	L. 69.000
BATTLETOADS DUBLE DRAGON	L. 79.000
BATMAN 1	L. 49.000
BATTLETOADS	L. 107.000
BLASTER MASTER	L. 67.000
BLUE SHADOW	L. 79.000
BATTLETOADS	L. 49.000
CRACKOUT	L. 67.000
CHIP'N DALE	L. 120.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
CASTELIAN	L. 79.000
CASTELVANIA	L. 49.000
DUBLE DRAGON III	L. 89.000
DUBLE DRAGON II	L. 49.000
ELITE	L. 69.000
FORMULA 1 SENSATION	L. 99.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
GHOST BUSTERS 2	L. 49.000
HOOK	L. 49.000
INDIANA JONES	L. 89.000
JIMMY CONNORS	L. 89.000
JAMES BOND JR.	L. 69.000
KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000
LINK	L. 115.000
MEGA MAN 4	L. 109.000
MARIO & YOSHI	L. 89.000
MEGA MAN 3	L. 49.000
MIG 29	L. 49.000
NORTH & SOUTH	L. 89.000
NEW YORK	L. 69.000
NIGEL MANSELL	L. 109.000
PUGSLAY SCAVENGER HUNT (FAM ADDAMS)	L. 89.000
PAPER BOY	L. 49.000
ROLAND	L. 79.000
RAD RACER	L. 69.000
RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
ROAD FIGHTER	L. 49.000
STREET GANGS	L. 49.000
SMASH TV	L. 69.000
SAMSON	L. 115.000
SUPER OF ROAD	L. 49.000
SUPER SPEK V. BALL (PALLAVOLO)	L. 49.000
SUPER MARIO 3	L. 109.000
STAR WARS	L. 49.000
SUPER MARIO BROS 2	L. 49.000
TINY TOON 2	L. 99.000
THE FLINTSTONES (BLU)	L. 69.000
THE FLINTSTONES (GIALLA)	L. 69.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
THE SIMPSONS	L. 129.000
TALE SPIN	L. 79.000
TALESPIN	L. 49.000
TOP GUN	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 109.000
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
WWF STEEL CAGE	L. 49.000
ZELDA	L. 99.000

GAME BOY

DARWING DUCK	L. 59.000
DR. FRANKEN II	L. 69.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 69.000
F1 POLE POSITION	L. 73.000
FELIX	L. 79.000
FIDGET	L. 79.000
GARFIELD	L. 49.000
GAUNTLED II	L. 66.900
HOOK	L. 69.000
ISLAND ADVENTURE	L. 54.000
INDY INDIANA JONES	L. 74.900
JOE E MAC	L. 69.000
JIMMI CONNORS TENNIS	L. 74.900
JURASSIC PARCK	L. 79.000
KUNG FU	L. 49.000
KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
KING OF RING	L. 66.000
LOONEY TUNES	L. 59.000
MARIO E YOSHI	L. 49.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 86.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MERCENARI FORCE	L. 49.000
MR. DO	L. 66.900
MEGA MAN IV	L. 77.900
MISTIC QUEST	L. 75.000
METROID 2	L. 66.900
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
MARIO LAND 3	L. 73.000
MISSILE COMAND	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 69.000
POPEYE	L. 49.000
PIT FIGTER	L. 66.000
PANG	L. 66.000
PAPER BOY 2	L. 66.900
RAGIN FIGHTER	L. 73.900
ROBIN HOOD	L. 39.000
SPEEDY GONZALES	L. 54.000
SUMO FIGHTER	L. 59.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SPEED BALL 2	L. 67.000
SPIDER MAN 3	L. 69.000
SNOOPY'S	L. 54.000
SUPER JAMES POND 3	L. 73.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000
SPOT	L. 66.900
SPY VS SPY	L. 51.900
STAR TREK	L. 66.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000
SBULLONATI	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
TITUS	L. 49.000
TINY TOON	L. 59.900
TIP OFF	L. 73.000
T2	L. 66.900
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
TETRIS 2	L. 78.000
TURTLES III	L. 69.000
TESSERAE	L. 69.000
THE HUNT FOR RED OCTOBER	L. 66.900
TETRIS	L. 66.000
TOP RANKING TENNIS	L. 66.000
TRACK E FIELD	L. 69.000
TOP GUN	L. 39.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WERE BACK	L. 49.000
WINTER OLIMPIC	L. 79.000
WORLD CUP USA 94	L. 79.000
ZELDA	L. 69.000

3DO

JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 149.000
LEMMINGS	L. 149.000
MAD DOG MC.CREE	L. 139.000
OCEANS BELOW	L. 139.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 149.000
SEWER SHARK	L. 149.000
STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L. 149.000
TWISTED	L. 139.000
TOTAL ECLIPSE	L. 149.000

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN	L. 79.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 79.000
DENNIS	L. 79.000
DISPOSABLE HERO	L. 79.000
FIRE FORCE	L. 79.000
FLY HARDER	L. 79.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 79.000
JOHN BARNES (CALCIO)	L. 79.000
JAMES POND 2	L. 79.000
LOTUS TRILOGY	L. 79.000
MICROCOSM	L. 139.000
MEANS ARENAS	L. 79.000
MORPH	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 79.000
NICK FALDOS (GOLF)	L. 89.000
PINBALL FANTASIES	L. 89.000
SPORTS FOOTBAL	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SEEK & DESTROY	L. 79.000
SLEEP WALKER	L. 79.000
TROLLS	L. 79.000
ZOOL	L. 79.000

NEO GEO

BLUE'S JOURNEY	L. 169.000
BURNING FIGHT	L. 359.000
CYBER-LIP	L. 139.000
CROSSED SWORDS	L. 239.000
EIGHTMAN	L. 259.000
FATAL FURY 2	L. 389.000
JOY JOY KID	L. 139.000
LEAGUE BOWLING	L. 139.000
MUTATION NATION	L. 259.000
NINJA COMBAT	L. 159.000
WORLD HEROES	telefonare
SENGOKU 2	telefonare

Telefono al New Game

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)

TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

... ti aspetto

NEW GAME

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

TELEFONO
© 030/8970849 r.a.

FAX
030/8970854

ABBIAMO GIOCHI PER AMIGA 500/1200 PC E COMPATIBILI

Siamo aperti tutto agosto

dalle 9,30 alle 12
dalle 15,30 alle 19

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 109.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 109.000
ANOTHER WORLD	L. 99.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 126.000
AQUATIC GAMES	L. 79.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALIEN STORM (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
688 ATTACK SUB	L. 79.000
AMERICAN GLADIATOR	L. 79.000
BUSBY	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 129.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
BATMAN (JAP)	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COOL SPOT	L. 105.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 79.000
COLUNS	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DUTRUN 2019	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 79.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DICK TRACY	L. 79.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000
DARK CASTLE - GENESIS	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
ECCO THE DALPHIN	L. 126.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 144.000
ESWAT	L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS - GENESIS	L. 79.000
F1	L. 125.000
FATAL FURY	L. 129.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 119.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 79.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 109.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 109.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
HIGH SEAS HAVOC - GENESIS	L. 129.000
HAUNTING	L. 119.000
HERZOG	L. 79.000
HERZOG ZWEI (JAP)	L. 79.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 129.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND 3	L. 125.000
JAME - GENESIS	L. 79.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
JUNGLE STRIKE	L. 79.000
KID CHAMELEON	L. 79.000
KID CHAMELEON - GENESIS	L. 79.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
KOMBAT (JAP)	L. 79.000
LOTUS II	L. 105.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LETHAL ENFORCER	L. 179.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MIG 29	L. 129.000
MAZIN WARS	L. 79.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
M.I ABRAMS BATE TANK	L. 79.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MONSTER LEAR	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 135.000
N.B.A. JAM	L. 139.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
POPOLUS	L. 79.000
PELÈ	L. 89.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
QUACKSHOT (DONAL DUCK)	L. 109.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGHT ADVETNURES	L. 109.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 136.000
RINGS OF E POWER	L. 79.000
RAMBO III	L. 79.000
R.B.I. BASEBALL '93	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
STREETS OF RAGE 3	L. 139.000
SONIC 3	L. 139.000
STREETS OF RAGE II	L. 129.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SHINOBI III	L. 119.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER XYDLDE	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SUPER MONACO GP II	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SUNSET RIDERS	L. 96.000
SUPER-MAN	L. 129.000
STRIDER	L. 79.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SWORD OF VERMILION	L. 79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SHINING IN THE DARKNESS - GENESIS	L. 79.000
SUPER TUNDER BLADE (JAP)	L. 79.000
STAR CONTROL	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SUPER HANG ON	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 119.000
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 139.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 96.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 109.000
TWO CRUDE DUDES	L. 79.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
THE NEW ZELAND STORY (JAP)	L. 79.000
THE SUPER SHINOBI	L. 79.000
TUNDER FORCE - GENESIS	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
TEASURE LAND (JAP)	L. 79.000
THE TERMINATOR - GENESIS	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
VALIS - GENESIS	L. 79.000
WERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?	L. 79.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
WORLD CUP USA '94	L. 139.000
VJ BOY	L. 79.000
WIZ N LIZ	L. 119.000
WONDER BOY	L. 79.000
WRESTLE WAR	L. 79.000
VJ BOY (JAP)	L. 79.000
WANDER BOY - GENESIS	L. 79.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 109.000
X-MEN	L. 109.000

GAME GEAR

ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 66.900
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
FOOTBALL	L. 49.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
HALLEY WARS	L. 49.000
INDY	L. 69.000
JURASSIC PARK	L. 79.00
JUNGLE BOYLI	L. 76.000
LAST ACTION HERO	L. 79.000
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 73.000
MICROMACHINE	L. 89.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
OLIMPIC GOLD	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	L. 79.000
ROAD RASH	L. 89.900
SUPER MONACO GP II	L. 66.900
SUPER MAN	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SHINOBI II THE SILENT FURY	L. 49.000
SLIDER	L. 66.900
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SONIC CHAOS	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 76.000
T2	L. 79.000
WINBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WINTER OLIMPICS	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 89.000

MASTER SISTEM

ASTERIX 2	L. 86.000
ACTION FIGHTER	L. 59.900
AYRTON SENNA'S II	L. 76.000
ASTERIX	L. 59.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
BONANZA BROS	L. 59.900
BACK FUTURE II	L. 59.900
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 69.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CASINO' GAMES	L. 59.900
DONALD DUCK	L. 59.000
F. 16 FIGHTER	L. 59.900
FORGOTTEN WORLDS	L. 59.900
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
GHOULS E GHOST	L. 49.000
G.LOC	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INDY INDIANA JONES	L. 59.900
JAMES BOND 007	L. 49.000
LEMMINGS	L. 59.900
LAND OF ILLUSION	L. 59.000
MIRACLE WARRIORS	L. 59.900
MICHAEL JACSON'S	L. 79.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 119.000
NEW ZELAND STORY	L. 59.000
PAC MANIA	L. 69.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
ROBOCOP 3	L. 59.000
RITORNO AL FUTURO 3	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 69.000
SUPER MONACO G.P.	L. 49.000
SUPER KICK OFF CALCIO	L. 59.900
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SPEEDBALL	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SENSIBLE SOCCER	L. 89.000
SONIC 2	L. 96.000
STREETS OF RAGE	L. 89.000
STAR WARS	L. 59.000
SPIDERMAN	L. 49.000
TENNIS ACE	L. 69.000
THE NINJA	L. 59.900
TERMINATOR 2	L. 59.000
TRANSBOT	L. 49.000
VIGILANTE	L. 49.000
WIMBLEDON II	L. 59.000
WORLD SOCCER	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 99.000
WINTER OLUMPICS	L. 89.000
WORLD CUP ITALIA	L. 49.000
XENON 2	L. 69.000
ZILLION II	L. 59.900

MEGA CD

ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 109.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
GROUND ZERO	L. 129.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAG DOG MC. CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SILPHEED	L. 119.000
SONIC	L. 114.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
THUNDERHAWK	L. 114.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)

NEWS ANTEPRIME

Sorpresa! Sorpresa! Nintendo ha una nuova console da lanciare entro i prossimi mesi? Che abbiano deciso di anticipare la data di uscita del Project Reality? Nossignori, leggete l'articolo e scoprite un po' di che si tratta.

A CURA DI MASSIMILIANO SACCHI

Guagliò leggite 'nu poco ACCÀ...

La Capcom avrebbe cominciato a lavorare alla versione Super Nintendo di *Bionic Commando*, rifacimento a 16 bit del titolo che riscosse tanto successo al bar, sul NES e, un po' meno, su Amiga. Il guerriero dal braccio telescopico avrebbe in serbo numerose sorprese per questa sua nuovissima avventura, e tra queste spiccherebbe la possibilità di pilotare numerosi veicoli. Comunque, non aspettatevi di vederlo in giro prima di fine anno. C'è di più: sempre la Capcom starebbe già lavorando a *Demon's Crest* per SNES, gioco ispirato a *Gargoyle's Quest* (retrorecensito sull'ultimo numero), bellissima avventura uscita un paio di anni fa su Game Boy. Il gioco sarà una sorta di *Super Ghouls 'n' Ghosts* ultra-pompato, con grafica e giocabilità da premio Nobel! Anche in questo caso, un gioco che potrete chiedere a Babbo Natale, dato che non dovrebbe uscire prima di fine anno.

Ricordate Monitor Man, il personaggio che sarebbe dovuto comparire come simbolo del rating system europeo stabilito dalla European Leisure Software Publishers Association per rendere nota al pubblico la fascia di età a cui ciascun gioco è consigliato? Ebbene, il piccolino è deceduto di morte prematura, dato che alcune softhouse hanno deciso che il sistema approntato non era ottimale. Sia Acclaim che Nintendo non si sono dette entusiaste di accettare questo tipo di classificazione. Atari, che non fa parte dell'ELSPA, addirittura ritiene che, fin tanto che la grafica dei giochi non raggiungerà gradi di realismo assoluti, la presenza di "gore", di violenza e crudezza dei titoli non è altro che un modo di venire

LEGENDA

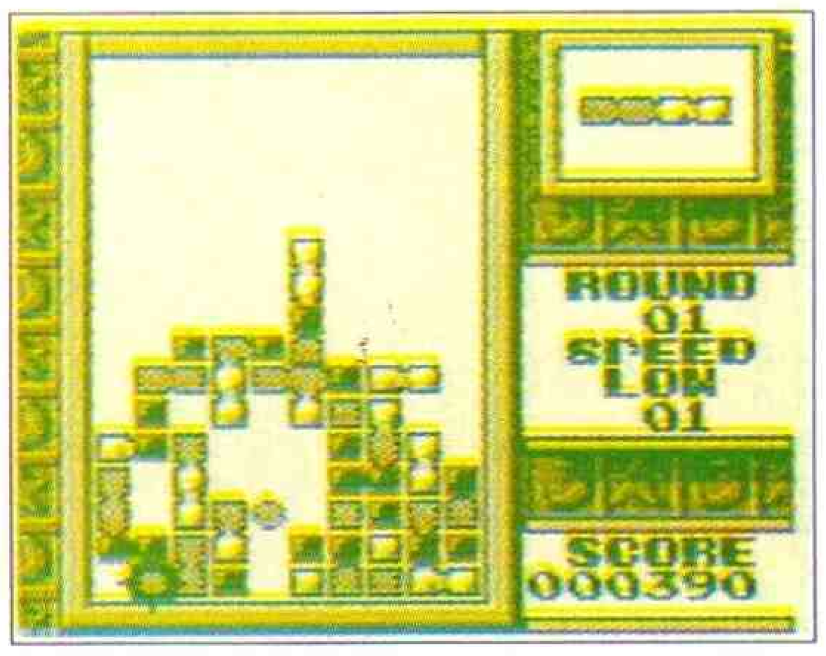
- CONSOLE
- CASA
- GENERE
- N°GIOCATORI
- USCITA

Per tutti i beotoni con le celluline grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.

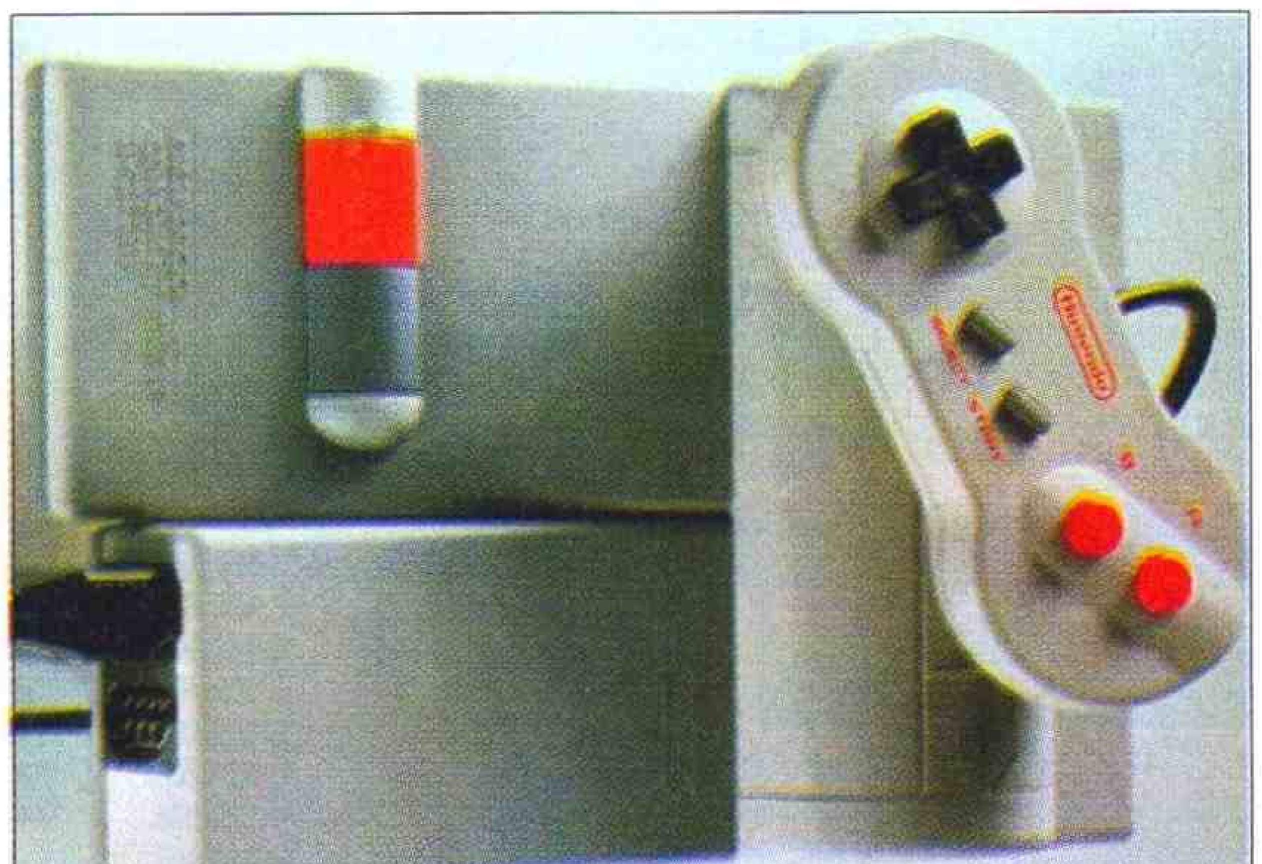
Nintend

Dopo lo sconvolgente annuncio di Sega della prossima uscita del suo MegaDrive 32, Nintendo si sveglia dal suo torpore e spalanca le bocche degli addetti ai lavori con una vera bomba! Entro fine anno uscirà un nuovo sistema Nintendo con processore a 32 bit! Ora Sega sa cosa vuol dire il detto "Risvegliare il gigante dormiente"...

L'annuncio è di quelli da pubblicare con titolo a 9 colonne sul Corriere dei Videogame: Nintendo sta per lanciare una nuova console con processore a 32 bit la cui uscita non pregiudicherebbe quella del Project Reality. Data di uscita: novembre; prezzo: circa 200 dollari, poco più di 340.000 lire al cambio attuale.
Al momento non vi sono notizie precise che indichino che cosa sia, precisamente, questo nuovo sistema da gioco. Le voci in circolazione sono molte e discordanti tra loro: la prima e più credibile arriva dal Giappone e parla di un sistema tutto nuovo con processore (sigla e costruttore sconosciuti) a 32 bit. La console avrebbe uno schermo incorporato - perché la risoluzione grafica offerta dal sistema sarebbe troppo elevata per i normali televisori - e avrebbe un accessorio a dir poco epocale: un sistema di realtà virtuale. I giochi, su cartuccia, potrebbero arrivare a capacità di memoria di 100 mbit, sfruttando le nuove tecniche di compressione dati di cui vi abbiamo parlato nel numero scorso di Game Power.
Ora, anche ammettendo che il sistema di realtà virtuale sia un'add-on da acquistare a parte, mi sembra che il prezzo di $200 sia un po' bassino per un sistema



Il Game Boy è stata la mossa vincente della Nintendo nel mercato dei portatili. Nessun colore, ma grande divertimento!



Il "nuovo" NES, console che ha avuto un enorme successo e permetendo alla Nintendo di affermarsi in tutto il mondo.

Boy & his Blob, uno dei titoli più divertenti per il NES. Anche se la grafica era scarna i giochi divertivano vecchi e bambini.

Il SNES è stato l'ultimo esempio della tecnologia Nintendo.

Super Mario Kart uno dei titoli di maggior successo per SNES.

lo a 32 bit

a 32 bit con schermo ultra-sofisticato incorporato! È proprio a causa della difficoltà di conciliare il prezzo annunciato con le specifiche tecniche filtrate che è circolata, negli USA e in Inghilterra, la voce che il nuovo sistema Nintendo, pur mantenendo le caratteristiche sopra citate, non sarebbe altro che un accessorio per il Super NES, insomma una sorta di cartuccia estremamente simile al MegaDrive 32 che Sega ha di recente annunciato. Come dicevo inizialmente, l'annuncio è venuto in maniera improvvisa, tanto improvvisa che Nintendo Of America non ha potuto confermare subito la notizia, trincerandosi per tre lunghi giorni dietro uno sbalordito commento del tipo "Noi non sappiamo nulla!".

Ancora una volta Nintendo fa parlare di sé in maniera non proprio ortodossa: dopo l'annuncio dell'uscita del CD ROM per SNES, periferica morta prima ancora di nascere; dopo le voci, risalenti a oltre due anni fa, dell'uscita di un Game-Boy a colori; dopo la diffusione di notizie sul Project Reality date con tanto anticipo da garantirsi un paio d'anni di pubblicità gratuita sulle riviste del settore di tutto il mondo, ecco quest'ultima, sconvolgente anteprima. Stavolta, gli esperti non ritengono che Nintendo abbia intenzione, tra un mese o più, di annunciare la scomparsa di questo nuovo sistema. Nintendo non può gridare "Al lupo! Al lupo!" e poi dire "Stavamo scherzando..." e sa che se sventolerà ancora una volta una prossima inesistente macchina dalle specifiche tecniche sbalorditive solo per impedire che i giocatori acquistino hardware dalle società concorrenti, il pubblico non ci cascherà più e si tufferà dritto nelle braccia della *concorrenza*. Quindi la sensazione è che Nintendo abbia veramente un asso nella manica.

La Nintendo non può gridare "Al Lupo, al Lupo..." e poi dire Stavamo scherzando!" Solo per impedire che i giocatori acquistino dalle società concorrenti.

Piuttosto, il dubbio è un altro: dato che l'annuncio è arrivato del tutto inaspettato poche settimane dopo che Sega ha diffuso le specifiche del MD32, non è che per caso Nintendo si trova nelle condizioni di dover sfornare un nuovo prodotto in quattro e quattr'otto? Nintendo ha sempre proceduto con precisione tutta giapponese, quindi assegnando a ciascun progetto il tempo necessario per il suo completamento e non sappiamo quali risultati potrebbe raggiungere se dovesse "improvvisare" una nuova macchina in un periodo più breve rispetto a quello di norma richiesto dalla creazione di hardware di livello elevato. Di certo il cambiamento di rotta non sembrerebbe proprio promettente, ma da Nintendo é anche lecito aspettarsi qualche miracolo... Il motivo per cui Nintendo ha fatto un simile, inatteso annuncio potrebbe essere il seguente: Sega ha avuto l'idea geniale di offrire ai suoi utenti la possibilità di passare con una spesa tutto sommato modica dai 16 ai 32 bit, automaticamente prenotando le vendite di diversi milioni di MD32. Il mercato dei 16 bit è immenso e sarebbe stupido per la Sega dimenticarsi della moltitudine di possessori di MegaDrive solo perché il Saturn è ha quasi pronto . Nintendo, forse con un attimo di ritardo, ha deciso di compiere una mossa analoga: dato che il Project Reality è ancora di là da venire, perché non offrire ai giocatori qualcosa in più di un sistema a 16 bit? Sia che il nuovo sistema sia una periferica per SNES è che sia una macchina "stand-alone", il prezzo è estremamente simile a quello del MegaDrive 32, e quindi ecco che i due storici rivali si troveranno a competere nello stesso mercato con prodotti analoghi.

Insomma, senza aspettare Saturn e Project Reality i giganti del divertimento elettronico stanno per incrociare i guantoni ancora una volta. Che siano loro i dominatori della scena, magari anche per i prossimi 10 anni, nonostante Atari, 3DO, Sony eccetereccetera?

NEWS ANTEPRIME

incontro ai gusti del mercato, e pertanto sarà parte integrante dei loro titoli. Comunque, il progetto di autovalutazione dei titoli da parte dell'ELSPA non è stato accantonato del tutto, dato che mentre scriviamo sono in corso trattative per addivenire ad un accordo che soddisfi tutte le parti in causa.

Monitor Man è morto dopo poche settimane di vita. Chi prenderà il suo posto?

Warner Bros. e Acclaim hanno annunciato di essersi accordate per produrre e commercializzare le versioni MD, SNES, MD32, Saturn e Project Reality di *Batman Forever*, il prossimo film sull'uomo-pipistrello interpretato da Micheal Keaton e che uscirà nelle sale americane entro fine anno.

Chi ha ordinato dei joypad a forma di elefante, con tanto di orecchie sventolanti? Elefly, questo il nome dell'originale comando, è un prodotto della società Elmatek ed è disponibile in versione MD e SNES. Entrambi i modelli hanno opzioni di slow-motion e di fuoco rapido. Il prezzo di un singolo joypad è di circa 70.000 lire, compreso il ricevitore, perché, quasi lo dimenticavo, l'Elefly è un joypad a raggi infrarossi.

Elefly di Elmatek, joypad a infrarossi.

Rettili! Serpenti! Ecco l'ennesima variante sul tema di Tetris: *Wild Snake!* In questo gioco dovrete sistemare i serpenti cadenti in modo tale quelli della stessa specie si tocchino. Serpenti speciali,

NEWS ANTEPRIME

quali il Cobra e il Boa, ognuno con effetti un po' particolari, compaiono di tanto in tanto per facilitare il compito del giocatore, e qualche serpente anche per complicarlo... ma se non è difficile non ci divertiamo, quindi va bene così!

☆ Dragon, il bellissimo giochillo della Virgin attualmente disponibile per MegaDrive e per SNES, sarà convertito entro la fine dell'anno per le due più potenti macchine da gioco attualmente sul mercato, ossia Jaguar e 3DO. La Virgin promette vere mirabilie per questo picchiaduro tostissimo: le versioni per le console 64/32 bit faranno pieno uso delle enormi potenzialità grafiche e sonore delle macchine, e, se a queste si somma l'ottima giocabilità offerta dal titolo già su formati più "modesti", il risultato potrebbe essere davvero una meraviglia epocale! Ehi, Virgin, sbrigati a finire questo *Dragon*! Ancora picchiaduro per Jaguar: si sussurra che *Kasumi Ninja*, il gioco del quale vi abbiamo già parlato in passato e del quale vi proponiamo una splendida immagine, sarà tanto pieno di sangue e di violenza che non potrete tenere la cartuccia rivolta verso il basso, altrimenti sgocciolerà un sacco di plasma... il gioco è previsto in uscita per agosto, e sembra davvero promettente.

Kasumi Ninja: *le statue dei fondali sono identiche ai soprammobili che mia zia ha in sala da pranzo...*

☆ Commodore, una specie in via di estinzione? La gloriosa società americana, oppressa da difficoltà finanziarie - che il lancio del CD32 non ha ripianato, anzi... - ha chiesto lo stato di amministrazione controllata al termine del quale, se la situazione non migliorerà, sarà dichiarato il fallimento. Comunque, il marchio Commodore, o almeno quello Amiga, sopravviverà dato che alcune società, tra le quali l'Amstrad, potrebbero essere interessate all'acquisto di Commodore o del marchio Amiga, confidando nel 1200 e nel CD32. Inoltre, la Com-

LIBERTY OR DEATH

- SNES, 16 MBIT
- KOEI
- STRATEGIA
- 1/2 GIOCATORI
- IMMINENTE

Amanti della strategia, aficionados dei giochi che richiedono riflessione più che riflessi, sfruttatori delle vostre cellule neuronali, posate il vostro attento sguardo su queste brevi, scarne righe. Koei, indiscussa leader dei giochi di strategia su console, ha ultimato *Liberty Or Death*, gioco ambientato al tempo della Guerra d'Indipendenza Americana. Potrete decidere di comandare i ribelli americani, impersonando George Washington, oppure di capitanare gli oppressori inglesi, vestendo i panni del generale Gage. Come accade sempre con i titoli Koei, il giocatore (o i giocatori) hanno completo controllo su di una serie pressoché infinita di variabili, quali i rapporti con la popolazione civile, gli approvvigionamenti, i contatti diplomatici e così via. Un vero must per gli appassionati del genere!

Liberty Or Death: *da che parte state, con gli americani o con gli inglesi?*

OS! KARATEBU

- SNES, 12 (?) MBIT
- CULTURE BRAIN
- PICCHIADURO
- 1/2 GIOCATORI
- AGOSTO

Se proprio non siete stufi di picchiaduro e avete qualcosa contro Capcom e Takara, perché non provate un po' con questo titolo della Culture Brain? Ci sono tanti personaggi da selezionare, tutti cattivi e ricchi di sorprese e una trama che, una tantum, non vede il classico torneo per vedere chi è il più forte della galassia. Infatti, in *Os! Karatebu*, dovrete solo sconfiggere i membri di una banda che rompe le scatole ai poveri studenti di una scuola. Il gioco è basato su un manga molto conosciuto in Giappone che potrebbe arrivare da un momento all'altro anche in Italia. La cosa vi interessa? E accattatavillo!

Os! Karatebu. Il primo picchiaduro per SNES. Mi chiedo perché non facciano più giochi di questo tipo.

TORNANO I DINOSAURI!

Buona notizia per i jurassicomaniaci di tutto il mondo: il seguito del dino-gioco più venduto di tutti i tempi dovrebbe vedere la luce del giorno entro la primavera del 1995. Il sequel - che già si preannuncia attesissimo - ha una trama per certi versi scontata: come ricorderete, l'isola ove sorgeva il parco era stata frettolosamente abbandonata dal suo ideatore e dagli scienziati che l'avevano realizzata, mentre le simpatiche bestioline erano rimaste lì a divertirsi. Ebbene, non si sa come, alcuni velociraptor e T-rex hanno raggiunto la terraferma e stanno seminando il panico. Starà al giocatore renderli inoffensivi e sbarcare poi sull'isola per risolvere il problema DEFINITIVAMENTE. State con noi per gli aggiornamenti...

Jurassic Park 2, il ritorno dei lucertoloni.

DOUBLE DRAGON 5

Torna *Double Dragon*! Tradewest ha quasi ultimato la versione SNES di *DD5*, un picchiaduro in stile *Street Fighter II* che ha come lottatori i protagonisti dei precedenti giochi della saga del Doppio Dragone. I personaggi selezionabili dovrebbero essere una decina e siamo sicuri che non mancheranno mosse speciali tritaossa e - possibilmente - anche qualche arma per vedere che cosa scorre nelle vene del vostro avversario. Gira su Nintendo? Allora nelle vene i fighter avranno dello sciroppo di menta verde... Le opzioni di gioco prevedono ben cinque modi di spaccare ossa agli avversari: Tournament, Battle, Quest e Demo, oltre alla possibilità di sfidare un "nemico" umano. Sapremo dirvi di più quando lo recensiremo.

- SNES, 24 MBIT
- TRADEWEST
- PICCHIADURO
- 1/2 GIOCATORI
- SETTEMBRE

Ecco Double Dragon 5 per SNES. Un altro, l'ennesimo, pretendente al - yawn! - trono di Street Fighter II. Riuscirà a scalzarlo dalla posizione di migliorecceterecceteтera?

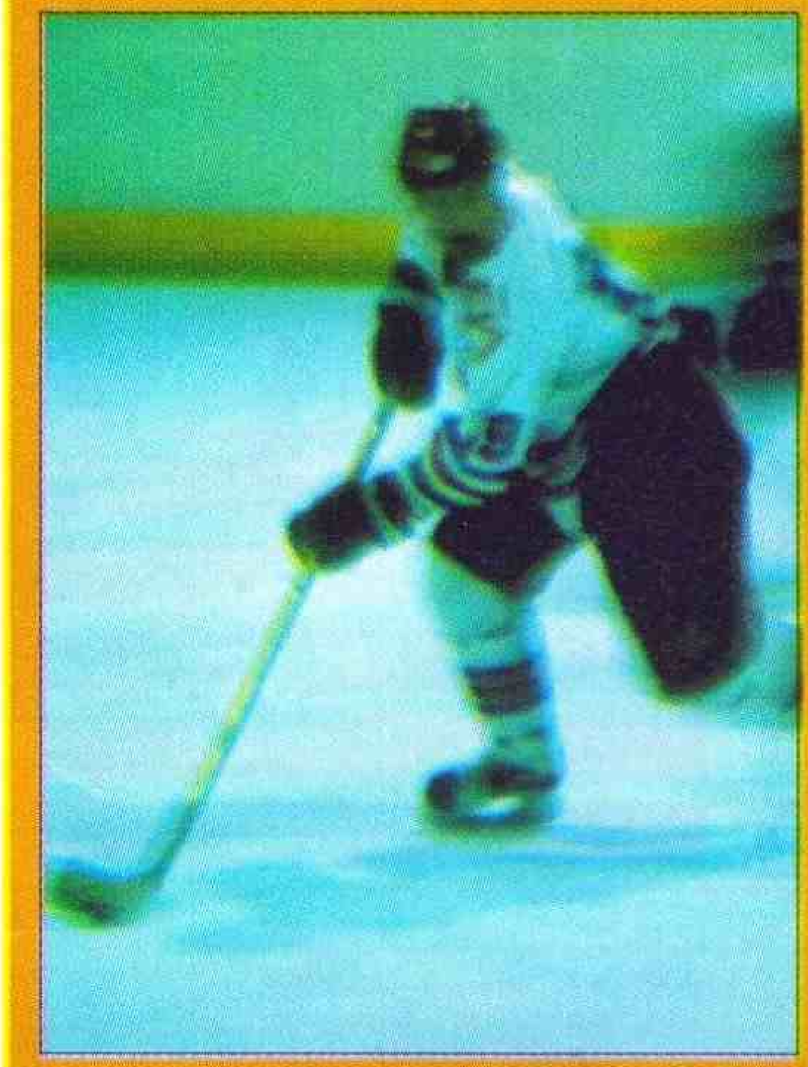
MEGADRIVE, 8 MBIT
SEGA
PUZZLE/ABILITÀ
1/2 GIOCATORI
SETTEMBRE

TANTOALU

Una cartuccia multi-evento basata su giochi ispirati a slot-machine, puzzle game più o meno famosi e altre prove di abilità? Perché no? *Tantoalu* è un gioco indirizzato principalmente ai più piccini e a chi è stufo di picchiaduro, sparatutto, platform e giochi di guida e sportivi. Allora, se proprio non vogliono cambiare hobby, queste persone devono provare *Tantoalu* che include un discreto numero di questi passatempi. Graficamente carino, questo titolo è molto adatto a sessione di gioco in compagnia per farsi quattro sane risate.

Tantoalu, un titolo perfettamente indicativo del travaglio interiore patito dal ceto medio giapponese.

OXFORD HOCKEY '94



La squadra di hockey di Oxford mostra orgogliosamente il simbolo del loro nuovo sponsor...

L'Electronic Arts si dà all'hockey. Non si tratta dell'ennesima versione del pluridecorato EA Hockey, ma di un ingresso più deciso verso il mondo di questo sport che tanta fortuna, e denaro, ha portato alla casa americana. La Electronic Arts UK ha infatto deciso di sponsorizzare la squadra inglese di hockey su ghiaccio di Oxford. Bisogna ammettere che questo sport nella terra d'Albione non raggiunge livelli eccelsi, anche considerando il pessimo piazzamento della nazionale Inglese agli ultimi mondiali svoltisi in Italia. È importante notare, comunque, come una casa che si dedica esclusivamente al divertimento elettronico riesca a dare una mano anche allo sport vero, e non solo a quello simulato.

LA PAROLA AGLI ESPERTI

Ecco le più significative, divertenti, inconcludenti, preveggenti dichiarazioni fatte dagli esperti del settore electronic entertainment. Questo mese, ospite della rubrica... Maesato Maegawa, presidente della Treasure, casa produttrice di *Gunstar Heroes* e *Mc Donald TreasureLand*: "Non sono interessato all'hardware di una nuova macchina. Quello che conta è il software: se si conta sulle specifiche tecniche di una macchina, non si farà mai un buon gioco. In più, riguardo alle nuove macchine, i programmatori, mentre imparano a usare il nuovo hardware, dimenticano come si fa un buon gioco. Guardate, ad esempio, le nuove macchine a 32 e 64 bit: vedete per esse dei buoni giochi in giro? Io non ne vedo alcuno!". Beh, Mr. Maegawa, noi di Gippì la pensiamo come te, ma non sei un po' troppo cattivo nel tuo giudizio?

Mr. Maegawa 2, la vendetta: "Se il Saturn uscirà davvero in Giappone a novembre, potrebbe essere un po' troppo presto. Credo che il tempo giusto per commercializzare una nuova macchina sia quando sono pronti dei buoni giochi per essa. Credo che aprile o maggio sarebbe più indicata come data di uscita per il Saturn".

GUNSTAR HEROES

GAME GEAR, 4 MBIT
TREASURE
AZIONE (E CHE AZIONE!)
1 GIOCATORE
AGOSTO

Uno dei migliori giochi d'azione che siano mai apparsi sul MegaDrive sta per debuttare anche sul portatile Sega. *Gunstar Heroes*, programmato dai giovani leoni della Treasure, giungerà con tanto di fanfara e fuochi d'artificio sul GG, mostrando che i limiti estremi per il Seghino (uhm, forse avrei fatto meglio a scrivere piccolo Sega) non sono ancora stati raggiunti. Per chi non lo sapesse, *GH* è un misto tra un platform, un gioco d'azione e uno sparatutto stracolmo di rotazioni, nemici animati in modo incredibile e coloratissimi, con tanta azione e ritmo da riempire tre normali cartucce. Il successo tributatogli, meritatissimo, ha spinto Treasure a convertirlo su Game Gear: sarà il bis?

Gunstar Heroes, il mito si rinnova sul Game Gear.

NEWS ANTEPRIME

Continua da pagina 12

modore Italiana non sembra soffrire degli stessi problemi della casa madre. Beh, cari utenti Commodore, non resta che attendere gli eventi...

La CIA collabora con l'Electronic Arts! Beh, non proprio... Fatto sta che la EA ha ingaggiato un ex-dirigente CIA, lo spionaggio americano, per ottenere consulenze sui prossimi giochi di carattere spionistico/thriller/giallo. Il nome dell'ex-dirigente è William Colby e ha già cominciato a lavorare per la software house.

La Ocean distribuirà in Europa il nuovo presunto capolavoro della Bullfrog, *Theme Park*, il simulatore manageriale di Luna Park che ha ottimamente impressionato gli addetti ai lavori. Tra l'altro, *TP* sarà disponibile praticamente per tutti i formati: 3DO, Jaguar, SNES, PC, MegaDrive, Amiga 500 e 1200. E per Intellivision niente?

Tra qualche mesetto potremo torturare i nostri joypad con *The New Breed*, un picchiaduro a incontri ambientato nel futuro. I contendenti saranno cyborg, robot e droidi assortiti e la trama vede il giocatore scontrarsi con la peggior feccia disponibile sul mercato per liberare il mondo dal crimine. Il gioco, dicono i programmatori della Accolade, la casa che ne sta curando la realizzazione, utilizzerà grafica incredibilmente d'effetto, con i personaggi più belli che si siano mai visti su una console a 16 bit (ce ne fosse uno che dice "il nostro gioco avrà grafica normale"). L'area di gioco viene descritta come molto vasta e sia i 4 guerrieri selezionabili che i più numerosi cattivi avranno a disposizione mosse speciali e addirittura delle armi con cui abbattere la concorrenza. Questo ennesimo picchiaduro, per uno o due giocatori alleati o l'uno contro

NEWS ANTEPRIME

l'altro, sarà sui vostri MegaDrive entro settembre.

Voci di corridoio sussurrano che Sony Imagesoft ha in animo di produrre un bel platform il cui protagonista sarà il sorcio più famoso del mondo, Topolino. Il gioco, il cui titolo potrebbe essere Mickey's 65th Anniversary, vedrà il ratto, ormai pensionato, alle prese con le file all'INPS e all'ufficio postale per riscuotere la pensione. Sto a scherza', ma il punto è che non si hanno notizie sul gioco e così ho lavorato un pochino di fantasia. Sony non ha ancora confermato la notizia, ma nemmeno l'ha smentita. Tirate un po' voi le somme...

Siore e siori, ecco a voi alcuni dati sul lettore CD per l'Atari Jaguar: il lettore, a doppia velocità, può trasferire 300K al secondo e avrà una capacità di 750 Megabyte. La risoluzione grafica possibile sarà di 160X120 con 50 frame di animazione al secondo o di 320X160 con soli 25 frame/sec. La periferica dovrebbe uscire nella seconda metà di quest'anno ad un prezzo di circa 200 dollari, poco più di 320.000 lire. Uno dei primi giochi disponibili dovrebbe essere *Chaos Agenda CD*, una sorta di avventura metropolitana con toni leggermente cyberpunk: guidate Crash, Tyro e Misha attraverso diverse città per far loro sconfiggere il megabuzzurro di turno! Il gioco, che sembra essere decisamente positivo, dovrebbe essere disponibile entro un mese dall'uscita del CD ROM.

Chaos Agenda per il Jaguar CD ROM

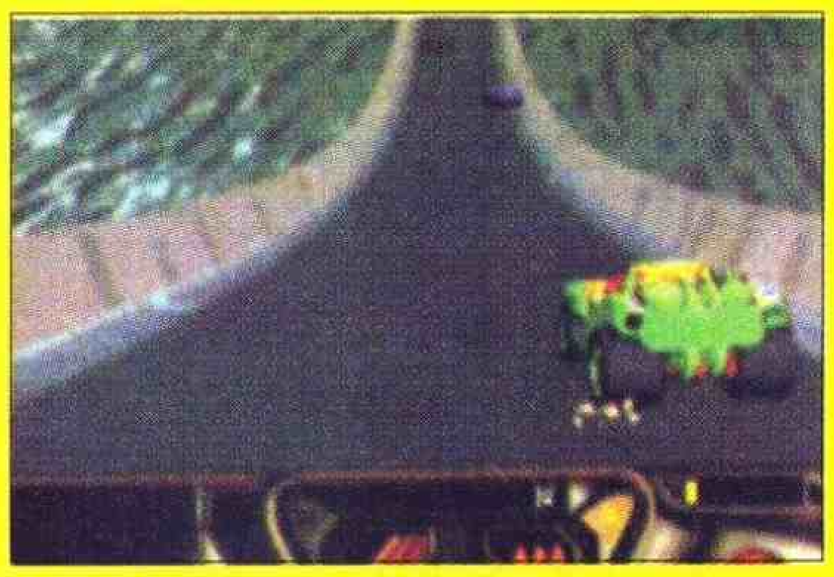
EA, ancora un sequel... Cosa sarà mai stavolta? John Madden '95 o Sons Of NHLPA Hockey? No, si tratta di Road Rash III che dovrebbe comparire entro ottobre su MD e - possibilmente - SNES per regalarci ancora un po' di emozioni in groppa a quei mostri rombanti a due ruote che popolano i sogni

NOVITÀ PER 3DO...

Tre bei dischetti tutti nuovi stanno per essere inseriti nel vassoietto dei 3DO di tutto il mondo. Si tratta di *Powers Kingdom*, di *Microcosm* e di *Mega Race*. Vediamoli uno per uno. *PK* è una sorta di GdR in soggettiva con combattimenti in tempo reale. Il gioco, di produzione giapponese, sembra dannatamente interessante, grazie soprattutto alla grafica tondeggiante di chiara fattura nipponica. Vi daremo aggiornamenti nei prossimi mesi, non dubitate.

***Microcosm* è invece la trasposizione su 3DO del celeberrimo - e forse un po' sopravvalutato - sparatutto della Psygnosis. Oltre a un miglioramento della grafica per quanto riguarda le sezioni di combattimento, e cioè maggior fluidità dell'azione e maggior numero di colori presenti su schermo, la versione per 3DO avrà incluso un gran numero di sequenze animate in FMV che racconteranno al giocatore quanto sta accadendo nel corso del gioco.**

Infine, *Mega Race*, conversione dello spettacoloso, ma non giocabilissimo, titolo PC. Tanti circuiti, tante vetture, tantissima grafica e divertimento? Speriamo di sì, ma fino a quando non lo avremo provato non ve lo potremo giurare... Comunque, le prime impressioni suscitate sono estremamente positive.



Mega Race per 3DO.

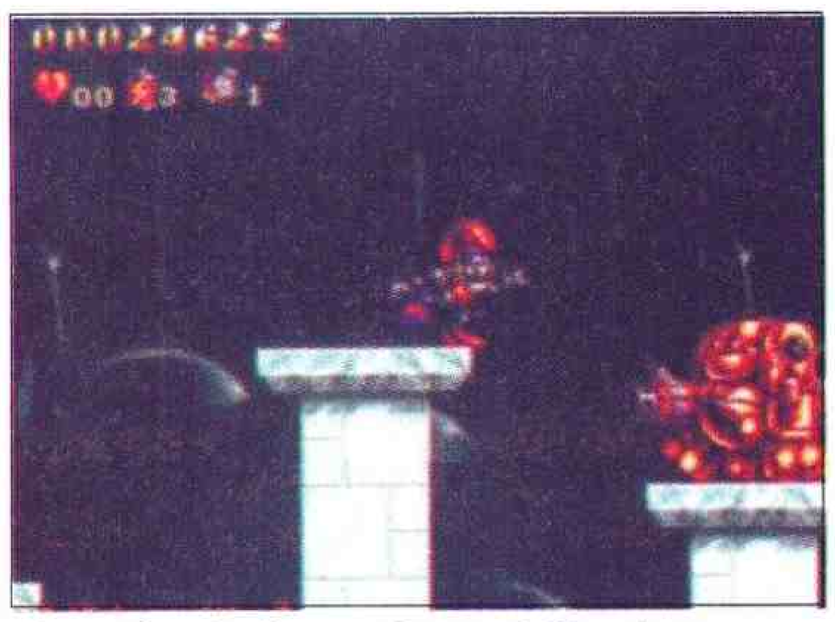
Il più famoso sparatutto della Psygnosis arriva su 3DO: Microcosm!

Powers Kingdom. Chi ha ordinato un GdR per 3DO?

TIN HEAD

- MEGADRIVE, 16 MBIT
- SPECTRUM HOLOBYTE
- AZIONE/PIATTAFORME
- 1 GIOCATORE
- SETTEMBRE

Spectrum Holobyte, che non loderò mai abbastanza per il coinvolgente *Soldiers Of Fortune*, ha ultimato un platform molto promettente intitolato *Tin Head*. Il protagonista del gioco è un robottino dolce e carino che vaga di livello in livello correndo, saltando e volando come un tarantolato. *Tin Head* è un robot iperaccessoriato, dotato di tutti quei marchingegni che servono per eliminare la teppaglia che infesta qualunque rispettabile platform game, fin dai tempi di *Kangaroo*. Così, a colpi di laser, di bombe e di fucilate al plasma, il nostro Testa di Latta arriverà alla fine del gioco. Fuori per settembre, se alla Spectrum Holobyte si daranno da fare...



Quanti colori su schermo! Ma siamo sicuri che Tin Head sia un gioco per MegaDrive?

FATAL FURY SPECIAL

- SNES, 32 (!) MBIT
- TAKARA
- PICCHIADURO
- 1/2 GIOCATORI
- NOVEMBRE

Takara continua a sfornare conversioni su conversioni dei picchiaduro del Neo Geo su Super Nintendo. Nei 32 megabit occupati da questo gioco trovano posto i 14 lottatori originali e tutte le ambientazioni del mega-successo SNK. Colpire duro, questo è l'ordine del giorno per chi si vuole cimentare con *FFS*... Colpire duro, non avere pietà per l'avversario e sperare che quel fetentone del computer non ci faccia troppo male quando comincia a menare le mani sul serio. È possibile che la Takara decida di concedere la grazia anche agli utenti MegaDrive e converta così anche sul 16 bit Sega questo schianto di picchiaduro.

Scambio di colpi speciali tra Geese Howard e Wolfgang Krauser

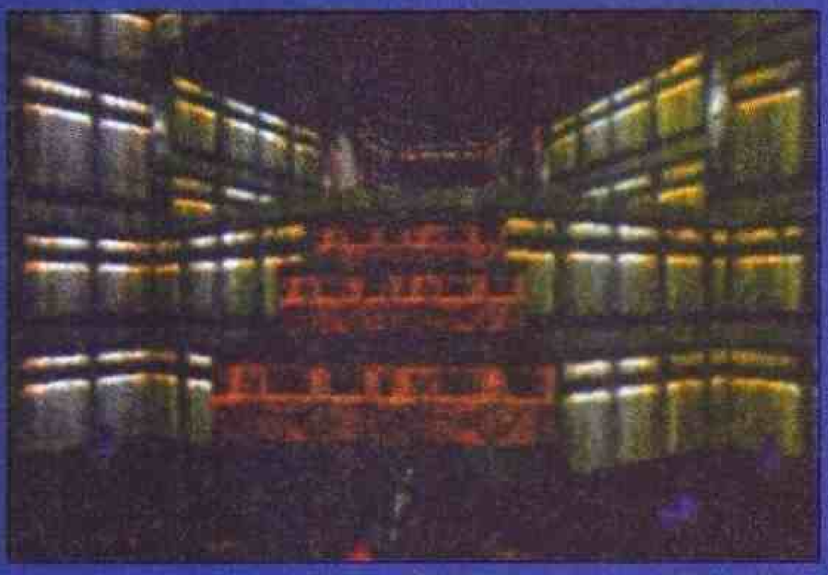
Le differenti pose del pupazziello fanno ben sperare per l'animazione...

...E PER JAGUAR

Cominciamo a dire che in Gran Bretagna è cominciata la distribuzione della macchina Atari: circa 1.700 unità sono sbarcate a fine maggio sul suolo inglese e sono state immediatamente vendute. Sembra, inoltre, che Atari abbia risolto i problemi di scarsa disponibilità di console che avevano preoccupato non poco i dirigenti della filiale europea della casa di Sunnyvale.
Dunque, per il micetto Atari solo tre nuovi titoli dei quali possiamo mostrarvi le immagini. Il primo è *Double Dragon 5* della Tradewest di cui parliamo diffusamente altrove nelle novità per SNES. Niente da aggiungere a quanto scritto lì, se non che grafica e sonoro saranno notevolmente migliorati e che sembra ci siano un paio di personaggi in più. Non credete alle mie parole? Date uno sguardo alle immagini, chiedete scusa e continuate la lettura della rivista sui ceci... Fuori per settembre, almeno così dice la Tradewest...
Proseguiamo con un altro picchiaduro, tale *Ultra Vortex*, prodotto dalla Beyond Games Inc., notissima (nel condominio dove hanno sede i suoi uffici la conoscono tutti...) software house americana. Come potete vedere dalla foto, i lottatori sono digitalizzati, come quelli di *Mortal Kombat*, e anche il clima di sangue e violenza è simile a quello che trovate nei due *MK*.
Chiudiamo con *Doom* il capolavoro della ID Software che ha fatto impazzire milioni di giocatori - e almeno un direttore - in tutto il mondo. Dalle foto, sembra che la conversione sia ultrafedele. Speriamo che la velocità, la sensazione di profondità e l'immensa giocabilità possano trovare posto nella versione Jaguar del più bel gioco d'azione che abbia mai solcato schermi o monitor di questo pianeta... Uscirà non prima di settembre, e noi saremo qui ad aspettarlo.

Double Dragon 5 *per Jaguar.*

Ultra Vortex. *Un beat 'em up alla Mortal Kombat.*



Doom per Jaguar. Se non si decolla con questo titolo, allora conviene darsi all'ippica o ad allevare tartarughe.

SAILOR MOON

MEGADRIVE, 16 MBIT
BANDAI
AZIONE
1/2 GIOCATORI
AGOSTO

Qualche mesetto fa uscì per Super Nintendo un picchiaduro a scorrimento basato sulle gesta di cinque donzelle che menavano le mani peggio di Mike Tyson. Il gioco, tale *Sailor Moon*, era ispirato ad un manga giapponese di discreto successo anche in Europa. Ora Bandai, creatrice del gioco, ha annunciato che la versione MD di *Sailor Moon* è quasi terminata e questa conversione dovrebbe mantenere immutato lo schema di gioco rispetto alla versione SNES. Quindi, cinque belle fanciulle tra le quali scegliere, mosse speciali, fondali colorati (anche se un po' piatti) e nemici leggermente più fessi della media. Gli daremo un bello sguardo da vicino appena possibile. Inoltre, a tutti gli appassionati di filmati di animazione forse interesserà sapere che è recentemente uscito in giappone "Sailor Moon S", l'ennesimo OAV dedicato a questa serie.

Sailor Moon *in versione MegaDrive.*

BATTLE FANTASY

MEGA CD
MICRONET
PICCHIADURO/GDR
1/2 GIOCATORI
IMMINENTE

Ooohhh, finalmente un po' di originalità! *Battle Fantasy* è un picchiaduro tradizionale con un'opzione in più: il suo Story Mode consiste in un vero e proprio GdR con combattimenti in tempo reale! Micronet, autrice del cocktail, ha ben pensato poi di inserire anche delle mini sezioni di sparatutto, giusto per non scontentare nessuno. La grafica del titolo è molto "mangosa" e i personaggi, elfi, valchirie, ninja, orchi e cavalieri, sono uno splendido miscuglio dei generi fantasy e medieval-giapponese. Definitivamente, un titolo da tenere d'occhio!

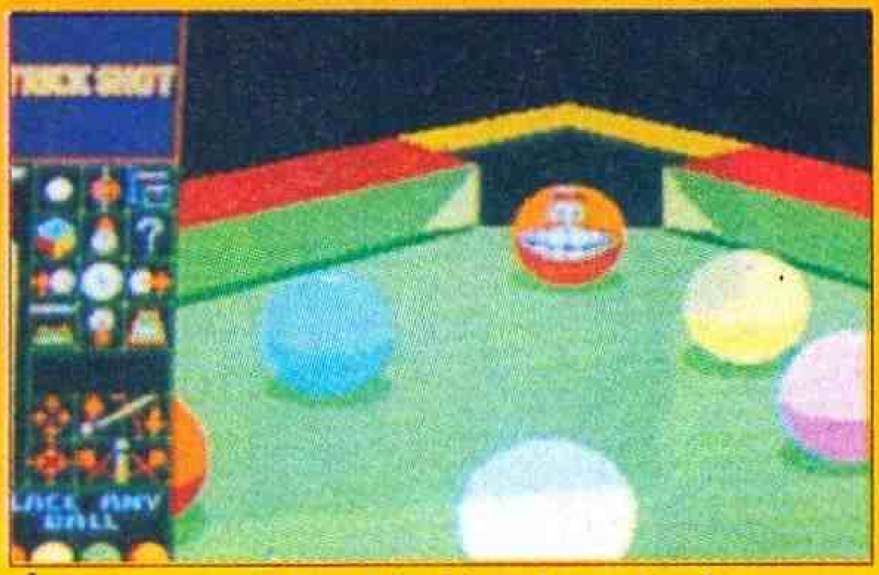
I dieci personaggi tra i quali potrete scegliere il vostro campione.
A lato: ma come si fa a combattere con un panorama del genere?

NEWS ANTEPRIME

di molti adolescenti. Siccome non tutti abbiamo la fortuna di Trust che possiede una vera belva a due ruote, dovremo accontentarci di correre su schermo, magari con un amico (o meglio, con un'amica... ehm, ehm) e vedere chi è il più figo. Considerazione giusta: è il primo titolo della serie di Road Rash a fare capolino sul 16 bit Nintendo, chissà se avrà successo?

The Lawnmower Man o, come si dice nell'idioma di Dante, Il Tagliaerbe, sta per arrivare sui MegaCD di tutto l'orbe terracqueo grazie alla prodigiosa (maddecheaò?) SCI. La versione su disco sarà non molto dissimile, nello sviluppo della trama e nell'azione di gioco, da quella in uscita nelle prossime settimane su cartuccia per MD. Logicamente sono stati aggiunti chili di schermate e di brani ed effetti sonori che sfruttano le potenzialità della periferica-con-il-laser Sega. Non contate, comunque, di riuscire a vederlo prima di ottobre.

Chi di voi conosce lo snooker (il biliardo all'inglese) avrà di certo sentito il nome di Jimmy White, campione britannico del panno verde. Un po' di tempo fa, su Amiga, uscì una simulazione del gioco di stecca che vantava la collaborazione del tizio ora citato. Sapete che accade? Sì, bravi: ora anche le console faranno conoscenza con il caro Jimmy, protagonista di *Jimmy White's Whirlwind Snooker*. Sapete chi dobbiamo ringraziare per tanta gentilezza? La Virgin. E allora, tutti in coro: graaazie, Virgin!



È inutile che cerchi di impietosirmi con quel sorrisino, tanto ti mando in buca lo stesso...

World Cup Striker, il gioco di calcio della Elite uscito sull'onda dei Mondiali USA, sarà disponibile anche per Calimero Game Boy. La notizia, che non mancherà di suscitare entusiasmo tra

Segue a pagina 20 ➤

Printex srl

PRENOTATE E ORDINATE

OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

tel. 02-29519914 r.a. **dalle 10-12.30 alle 15-19.30**

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – PAL VERSION

World Usa 94	TEL
Clay Fighter	L. 140.000
Dennis The Manage	**L. 85.000**
Empire strike back	L. 135.000
Jimmy Connors tennis	**L. 90.000**
Mr Nutz	L. 90.000
Street Fighter II Turbo	L. 165.000
Aereo The Acrobat	L. 130.000
Asterix	**L. 70.000**
International Tour (Tennis)	**L.110.000**
Last Action Hero	L. 120.000
Incredible Crush Dummies	L. 60.000
James Pond	L. 120.000
Mortal Kombat	L. 100.000
Road Runner	**L. 90.000**
S. Star Wars	L. 120.000
Troddlers	L. 120.000
We're back dinosaur's story	L. 125.000
Putty	L. 120.000
Wing Commander	L. 90.000
Euro Football Champ	L. 105.000
Bob	L. 90.000
World League Basket	**L.100.000**
Superbomber man	L. 99.000
Best of the Best	L. 90.000
Super Kick off	L. 99.000
Sensible Soccer	**L. 100.00**
Pink Goes To Hollywood	**L.130.000**
Flash Back	**L. 80.000**
Young Merlin	**L.130.000**
Ryan Giggs Champions	**L. 85.000**
NBA Jam	L. 125.000
Fifa International Soccer	L. 125.000
S. Soccer C.E.	L. 120.000
Chopeitter III	L. 110.000
S. Battle Tank II	L. 130.000
Battle Toads e Double Dragon	L. 110.00
Skyblazer	L. 115.000
Equinox	L. 115.000
Aliet III	L. 90.000
Cool Spot	L. 95.000
Battle Toads	L. 75.000
Blues Brother	L. 75.000
F1 Pole	L. 140.000
Jurassic Park	L. 80.000
Run Saber	L. 80.000
Megalo Mania	L. 80.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – USA

Dual Test Drive	L. 75.000
Harley Homongus	L. 75.000
Kablooey	L. 75.000
Lethal Weapon III	L. 75.000
Mystical Ninja	L. 75.000
Musya	L. 75.000
Out Lander	L. 75.000
Road Riot	L. 75.000
Skule Jagger	L. 75.000
Street Combat	L. 75.000
Wing's II	L. 75.000
Chester Cheeta	L. 75.000
Goof Troop	L. 75.000
Street Fighter II	L. 65.000
Final Fantasy Quest	L. 65.000
F. Zero	L. 65.000
Gun Force	L. 65.000
Home Alone	L. 65.000
Hole in one golf	L. 65.000
Push Over	L. 65.000
Smart Ball	L. 65.000
Soccer Worlds League	L. 65.000
Cool World	L. 65.000
Hook	L. 75.000
S. Ghouls'n Ghost	L. 75.000
Drakken	L. 75.000
Tom e Jerry	L. 75.000
Dragon's Lair	L. 75.000
Iper Zone	L. 55.000
Paper Boy II	L. 55.000
Roketeer	L. 55.000
Wanderers Fronys III	L. 55.000

NES 8 BIT

CONSOLLE CONTROL DECK

L. 99.000

CON UNA CASSETTA A SCELTA L. 145.000

GAME BOY

Asterix	L. 45.000
Goal	**L. 50.000**
Bionic Commando	L. 35.000
Snoopy	L. 38.000
Prince of Persia	**L. 38.000**
Burai Fighter	L. 38.000
Boxxle	L. 38.000
Caccia ottobre Rosso	L .38.000
Dott. Mario	L. 45.000
Double Dragon	**L. 38.000**
Top Rank Tennis	L. 50.000
Fighting Simulator	**L. 48.000**
Looney Tunes	L. 48.000
Magnetic Soccer	L. 48.000
Othello	L. 38.000
Quix	L. 38.000
Radam Mission	**L. 38.000**
R. Type	L. 38.000
Simpson II	L. 48.000
Track Meet (olimpiadi)	L. 48.000
Yoski Cookie	L. 48.000
Indiana Jones	L. 60.000
Last action Hero	**L. 60.000**
Dennis	L. 65.000
Hook	**L. 38.000**
S. Mario Land I	L. 49.000
S. Mario Land II	**L. 59.000**
S. Mario Land III	**L. 65.000**
S.R.C. Proam	**L. 38.000**
Spiderman	L. 45.000
Fortess of Fear	**L. 38.000**
Skate or die	L. 38.000
Chase HQ	**L. 38.000**
Memesis	L. 38.000
Cliffhanger	**L. 40.000**
Dracula	**L. 40.000**
Pang	L. 45.000
Felix The cat	**L. 40.000**
Adv. Island II	**L. 45.000**
Alien III	L. 50.000
Mortal Kombat	**L. 62.000**
Reverange of Gator	L. 38.000
Blues Brother	L. 48.000
Robin Hood	L. 48.000
Roger Rabbit	L. 48.000
The Flinstones	**L. 65.000**
The Jetsons	**L. 65.000**
Duffy Duck	TEL
Best of Best	L. 48.000
Sensible Soccer	TEL
Prehistoric Man	TEL
World Cup 94	TEL
Trax	L. 38.000
Godzilla	L. 38.000
Ultima I	L. 38.000
Ultima II	L. 65.000
Zelda	L. 65.000
F1 Pole	L. 70.000

Nintendo

Probotector	L. 55.000
Cip Ciop	L. 55.000
Power Blade	L. 55.000
Adventure of Link (Zelda II)	**L. 55.000**
Bugs Bunny	**L. 55.000**
Castelvania III	**L. 55.000**
Capitan Planet	**L. 55.000**
Ghostbuster II	**L. 55.000**
Goal	**L. 55.000**
Zelda	**L. 55.000**
Mega man II	**L. 55.000**
Punch Out	L. 55.000
Caccia ottobre Rosso	L. 55.000
Super Mario Bros	L. 55.000
Skie or die	L. 55.000
The Flinstones	**L. 55.000**
Batman	L. 55.000

Consolle G. Boy Base Blister
L. 75.000
+ S. Mario Land 1 L. 105.000
+ Jetsons L. 100.000
Consolle Game Boy + Tetris
+ Auricolare + Cavo
L. 139.000

Consolle S. Nintendo Pal.
Base L. 199.000
+ Eurofootbal Champ L. 235.000

Printex srl

PRENOTATE E ORDINATE

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

tel. 02-29519914 r.a. **dalle 10-12.30 alle 15-19.30**

OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

MEGA DRIVE

Back To Future III	L. 50.000
Double Dragon III	L. 60.000
Eia Double Header	**L. 65.000**
Fatal Fury	**L. 55.000**
General Chaos	L. 80.000
George Foreman Boxing	L. 60.000
Global Gladiators	L. 80.000
NBA All Star	**L. 65.000**
Pink Goes to Hollywood	**L. 120.000**
Sensible Soccer	**L. 85.000**
Sonic III	L. 135.000
Winter Challanger	**L. 70.000**
Agassi Tennis	**L. 70.000**
Aladdin	L. 105.000
Bubsby	L. 80.000
Cliffhanger	L. 60.000
Eternal Champion	L. 140.000
Fifa Soccer	L. 125.000
Hook	L. 80.000
James Pond III	L. 90.000
Lotus Turbo II	L. 90.000
Mortal Kombat	**L. 95.000**
NBA Jam	**L. 93.000**
PGA Euro Golf	L. 120.000
Pelé	L. 85.000
Pugsy	L. 80.000
Sonic Spinball	L. 115.000
Tom Jam Earl II	L. 120.000
Turtles Turnament Fighter	L. 115.000
Batman Return	**L. 70.000**
Davis Cup Tennis	L. 105.000
F 117 Night Storm	L. 130.000
F 22 Interceptor	**L. 70.000**
Jungle Strike	L. 125.000
NHL Okey 94	L. 125.000
Tazmania	**L. 70.000**
Tiny Toon Buster Trasure	L. 105.000
Word Of Illusion	**L. 80.000**
Vitua racing (Jap)	L. 150.000
World Cup 94	TEL
Fantastic Dizzy	L. 50.000
Combact Cars	L. 75.000
Hard Ball 94	L. 80.000
S. Soccer C.E.	**TEL.**
Barkey Jam	L. 75.000
Prince of Persia	**L. 120.000**
F1	L. 110.000
Strider II	**offerta**
XMan	**offerta**
Double Clutch	**offerta**
Int. Rugby	**offerta**
Mega games	**offerta**
Wimbledon Tennis	**offerta**
Zombie	**offerta**
Mutant League Football	**offerta**
Populos	**offerta**

SEGA GAME GEAR

Spiderman	**L. 55.000**
La Sirenetta	**L. 55.000**
Predator II	**L. 60.000**
Prince of Persia	**L. 60.000**
G. Foreman Boxing	L. 55.000
Krusty fun house (simpsons)	L. 55.000
Superman	**L. 49.000**
Global Gladiators	**L. 46.000**
Robocop (James Pond)	**L. 49.000**
Mortal Kombat	**L. 65.000**
Dracula	**L. 49.000**
Hook	**L. 55.000**
Sensible Soccer	**L. 55.000**
Aladdin	L. 85.000
NBA Jam	**L. 70.000**
Asterix	L. 45.000
Cuckrock II	L. 45.000
Chessmaster	L. 40.000
Develish	L. 40.000
Halley Wans	L. 40.000
Solitar Poker	L. 45.000
Klax	L. 40.000
James Bond	L. 45.000
World Cup USA 94	TEL
Double Dragon	L. 45.000

mega cd

Microcosm	L. 120.000
Batman Return	L. 90.000
Ecco The Dolphin	L. 90.000
Silphed	L. 90.000
Tunderhawk	L. 90.000
Lethal Enforce (con pistola)	L. 120.000
Sonic	L. 100.000
Ground Zero Texas	L. 120.000

SEGA Master System™

Alien Storm	L. 50.000
Dragon Crystal	L. 50.000
Moon Walker	L. 50.000
Master of Darkness	L. 50.000
Pacmania	**L. 50.000**
Shinobi	L. 50.000
Wimbledon	L. 50.000
Tennis Ace	L. 50.000
Shadow Dancer	L. 50.000
Wimbledon II	**L. 50.000**
James Bond 007	**L. 50.000**
Chuck Rock	L. 50.000
Terminator II coin up	L. 50.000
Terminator II movie	L. 50.000
Agassi Tennis	L. 50.000
Air Rescue	L. 50.000
Bank Panic	L. 50.000
Captain Silver	L. 50.000
Dracula	L. 50.000
Klax	L. 50.000
New Zeland Story	L. 50.000
Operation Wolf	L. 50.000
Pit Fighter	L. 50.000
Predator II	L. 50.000
Put and Putter	L. 50.000
Rampant	L. 50.000
S. Monaco GP	L. 50.000
Space Gun	L. 50.000
Speedball II	L. 50.000

VIDEO KARAOKE
Play Tech

Il vero Karaoke! che ti permette di leggere i testi della tua canzone direttamente sul tuo televisore.

Video Karaoke
- **microfono**
- **alimentatore**
- **videocassetta** **L. 199.000**

Scegli la tua videocassetta in italiano fra le centinaia disponibili a L. 16.500 cad.

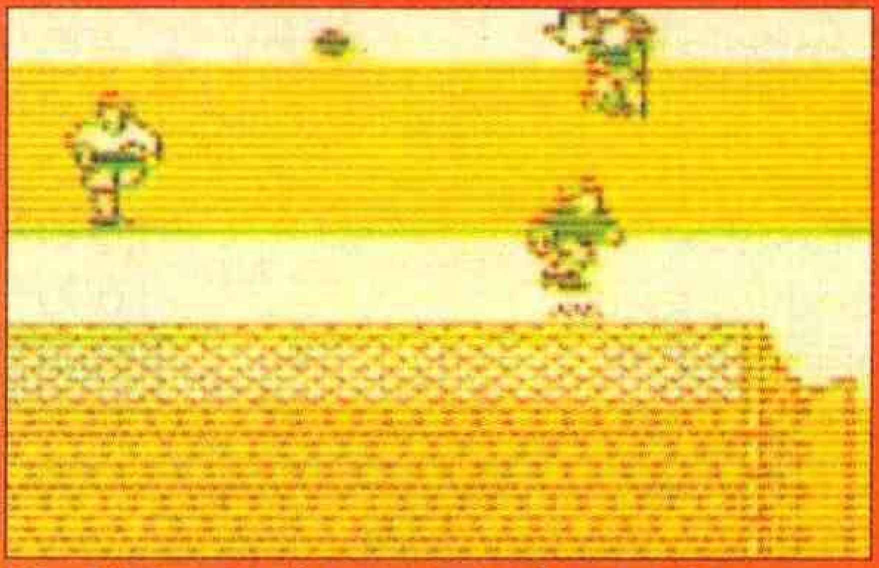
Consolle Mega Drive II europeo Base L. 235.000
Consolle Game Gear + TV Tuner + Alimentatore + Sonic L. 370.000
Consolle Game Gear + Aladdin L. 235.000

Vivi anche tu il mondiale USA '94 in diretta con il tuo Game Gear TV Tuner L. 169.000

NEWS ANTEPRIME

Segue da pagina 17

i possessori del portatile Nintendo, è accompagnata da indiscrezioni che giurano sull'ottima qualità della conversione. Preparate parastinchi e la bottiglietta del ghetoreid, tra un po' si gioca!



World Cup Striker, ***ora anche per Game Boy***

Una macchina da combattimento con i guantoni da boxe? Uhm, potrebbe essere Michelino Tyson, ma in questo momento è un po' occupato e quindi non può essere lui. Allora non può essere che Mr. Stuff, un gioco di piattaforme ricco d'azione che ha come interprete principale un droide armato - per l'appunto - di guantoni da pugilato di un bell'arancio carico. Gli altri abitanti del gioco, che hanno buon gusto nel vestire, cercano con tutti i mezzi di fargli capire che l'arancio stona con i colori dei fondali, e cercano di farglieli togliere. Riuscirà Mr. Stuff a tenersi i guantoni?

Mr. Stuff ***incontra un cattivone molto più grosso di lui. Come andrà a finire?***

La Data East ha già in cantiere un gioco per la futura console a 32 bit di casa Sega, il Saturn. Si tratta di Side Pocket 2, versione riveduta e corretta dello splendido gioco che ha convertito al biliardo miriadi di utenti MegaDrive e Super Nintendo. Non si conosce ancora la data di uscita del gioco, ma visto che al momento non si conosce nemmeno la data di uscita della macchina, va bene anche così...

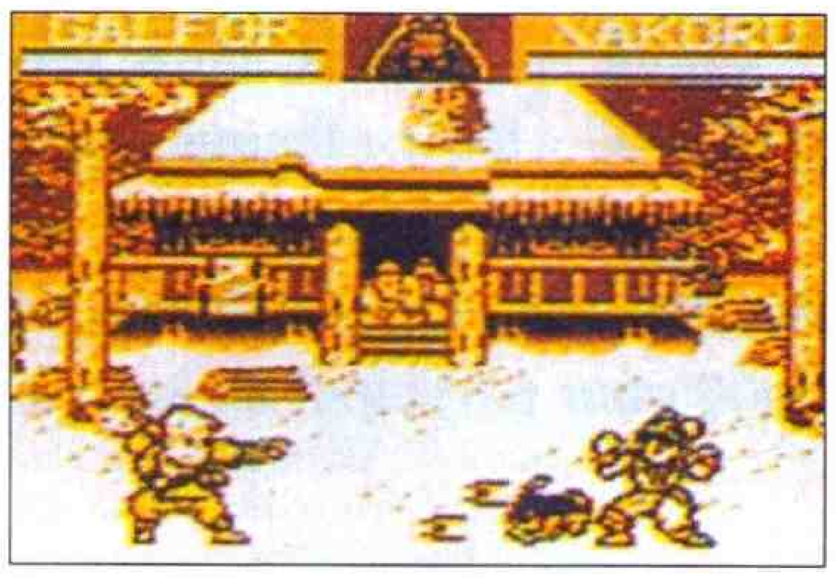
CHUCK SI SGOMMA

Nuovi personaggi e nuovo nome per *Chuck Rally*, il gioco di corse alla *Mario Kart* della Core Design. *B.C. Racers* uscirà in ottobre per il Mega CD, mentre per febbraio è prevista la versione per il nuovo add-on del Mega Drive, il Mega Drive 32. *B.C. Racer* vede il giocatore (o i giocatori) protagonista di una esilarante corsa ambientata nella preistoria contro 13 opponenti. Ci sono 32 percorsi diversi ed è possibile seguire la corsa da dietro il proprio corridore, dall'alto o da un punto di vista "a volo d'ape".

SAMURAI SHODOWN

- GAMEBOY, 2 MBIT
- TAKARA
- PICCHIA E AFFETTA
- 1/2 GIOCATORI
- LUGLIO (?)

Ah! Chi l'avrebbe mai detto? Uno dei più bei beat 'em up della storia dei videogame, *Samurai Shodown*, sta per far schiattare d'invidia i non-possessori di GameBoy, dato che per la metà del mese di luglio dovrebbe essere disponibile per il piccolo portatile monocromatico. Tutti i personaggi dovrebbero essere presenti, ciascuno con le proprie mosse normali, speciali e segrete, mentre - manco a dirlo - risulta appena un filino (eufemismo...) rimaneggiata la parte grafica e sonora. Sparite le zoomate, spariti i colori, sparito il sonoro apocalittico, non resta altro che il divertimento. Anzi, i divertimenti: quello del gioco e quello di far rodere il fegato ai vostri amici che non hanno il GB...



Samurai Shodown ***sul GameBoy. Ragazzi, non ci cascate, questo è un pesce d'aprile in ritardo... O forse no.***

AGGIORNAMENTI DA CASA CODEMASTERS

I genialoidi della Codemasters hanno un paio di novità per il MegaDrive! Cominciamo con *Psycho Pinball*, un flipper molto atipico che vi offre ben sei schermi d'azione, un numero imprecisato di stanze bonus e ostacoli a gogò. Fino a quattro giocatori potranno pazziare con *Psycho Pinball*, anche se - sembra - non tutti contemporaneamente. Quanto visto ci lascia ben sperare anche per questo titolo, ma vi diremo di più nei prossimi numeri. Ed eccoci al piatto forte del menù Codemasters, *Micro Machines 2*! Il nuovo gioco delle macchinine piccine picciò avrà oltre 50 percorsi, ben 14 veicoli differenti da pilotare (tra questi hovercraft, elicotteri, aerei, moto e - perché no? - automobili) e potrà essere giocato da ben 4 persone contemporaneamente, grazie all'adattatore incorporato nella cartuccia, proprio come in *Pete Sampras Tennis*. La cartridge sarà da ben 12 megabit, e se considerate che razza di piccolo capolavoro i Maestri del Codice avevano creato nei soli 4 mbit di *Micro Machines 1* c'è veramente di che ben sperare! Il gioco sarà sugli scaffali dei migliori negozi entro ottobre o, al più tardi, novembre di quest'anno per allungare la lista che presenteremo a Babbo Natale.

Micromachines 2, ***si gioca anche in 4!***

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

- GAME GEAR, 1 MEGABIT
- DATA EAST
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- USCITO

Vestite i panni di Occhio di Falco, Iron Man, Visione o di Capitan America per sconfiggere il malefico Teschio Rosso! In questo gioco d'azione della Data East dovrete fare appello ai vostri riflessi e alla vostra abilità con il joypad per avere la meglio sulla quantità mostruosa di nemici che affolleranno lo schermo. Cinque lunghi livelli costituiscono le ambientazioni per quest'avventura che promette di essere una delle più intriganti mai apparse sul Game Gear. Assolutamente imperdibile per i fan dei fumetti Marvel!

Che personaggio scegliete? Il mio preferito è Iron Man.

PROBOTECTOR SUL MEGADRIVE!

Konami mantiene sempre ciò che promette (fatta eccezione per *Double Dribble*...) e entro Natale i possessori di MegaDrive potranno sollazzarsi con *Contra Spirits* o, come sarà chiamato in Europa, *Probotector*! Il gioco, splendido su SNES, ha perso gli spettacolari effetti in Mode-7 che arricchivano la versione per il 16 bit Nintendo, ma sembra proprio che abbia guadagnato parecchio in profondità di gioco: ora è possibile scegliere il percorso, selezionando di volta in volta il livello da percorrere alla fine di ciascuno stage. In più sarà possibile scegliere uno tra quattro personaggi: un soldato forte e agile, un pezzo di sventola bionda altrettanto agile e possente, un lupo bio-meccanico ultra-potente ma leggermente più lento degli altri e un nano-robot con potenza di fuoco super ma con scarsa resistenza ai colpi dei nemici. Guidate il personaggio di vostro gradimento contro il colonnello Bahamut e il suo luogotenente Noiman Cascade che, come milioni di altri disgraziati hanno deciso di - yawn... - conquistare il mondo. Laser, lanciafiamme, missili e distruzione come in un film di Terminator faranno contenti i fanatici dei giochi d'azione! Graficamente, il titolo sembra molto gustoso e i 16 mbit della cartuccia offrono ai programmatori un bel po' di spazio per inserire tante cosette carine.

Ancora un po' di Konami: entro Natale uscirà *Lethal Enforcers 2*, inizialmente solo per Mega CD mentre un po' prima dovrebbe fare la sua comparsa un titolo su Batman ispirato ai cartoni animati di recente giunti anche in Italia. *Batman The Animated Series* andrà su SNES e MegaCD dopo aver fatto la sua comparsa su Game Boy. Infine, ecco le prime immagini di *Animaniacs* e di *Acme All Stars*, entrambe per MegaDrive, entrambe da Konami. Nulla da aggiungere a quanto vi abbiamo già detto in passato per *Acme All Stars*: si tratta di una cartuccia multi-evento con calcio e basket giocati dai protagonisti dei cartoni animati ideati da Steven Spielberg. *Animaniacs* è invece basato sulle avventure dei Warner Bros, o delle Warner Sisters, che cercano di scappare dagli studi televisivi. Attenzione alle guardie! Aspettateli per novembre.

Animaniacs, Konami per MegaDrive

Contro questo ragnetto temo che non vi basterà il Raid...

Che bella grafica, eh? Speriamo che la giocabilità in Acme All Stars non sia da meno...

PC KID

- SNES, 12 MBIT
- HUDSON SOFT
- PLATFORM/AZIONE
- 1 GIOCATORE
- LUGLIO

Confessate ragazzi, quanti di voi che non avendo mai avuto il PC Engine non hanno mai invidiato ai possessori della macchina NEC la serie di platform dedicata al cavernicolo pelato, tale *PC Kid*? Siete pochi, vedo... OK, stop all'invidia e vai di spumante, perché *PC Kid* sta per arrivare su Super Nintendo più bello e colorato che mai. Il gioco non sarà una semplice conversione della prima avventura del piccoletto sul PCE, ma una rielaborazione originale del tema. Comunque, i capisaldi del titolo resteranno immutati, e così *PC Kid* affronterà i nemici a testate in bocca, si arrampicherà su per i dirupi con i denti e mangerà enormi costolette di brontosauro per trasformarsi in una moltitudine di personaggi che sparano fuoco, tirano enormi baci (che schifo!) o si rimpicciolisconò guadagnando in agilità. A luglio, giusto prima di partire per le vacanze...

Senta, scusi, saprebbe dirmi dove si trova l'ufficio di Cesare Ragazzi?

NEWS ANTEPRIME

Sembra confermato che *Virtua Fighter*, il fantastico picchiaduro che in sala giochi ha rivoluzionato il mondo dei beat 'em up sarà uno dei primi giochi per l'add-on che renderà il MegaDrive una spettacolosa macchina a 32 bit. Non circolano ancora foto del progetto, ma possiamo già anticiparvi che saranno presenti tutte le principali caratteristiche del gioco, quindi rotazioni, zoomate, tutti i colpi e anche il bel sonoro. Il prezzo non dovrebbe allontanarsi da quello standard per le normali cartucce per MD, mentre la data di uscita dovrebbe essere fissata un tre/quattro settimane prima di Natale, quindi praticamente insieme al MegaDrive 32. So che conteremo con ansia i dì che ci separano da quel giorno felice... Un altro gioco tra i primi a uscire per MD32 sarà *Virtua Racing*. Attenzione, però: non si tratterà dello stesso *VR* già visto - e apprezzato - sul MegaDrive "normale" ma della versione 2 che avrà più poligoni, più colori, più velocità e, sembra, più percorsi.

Un po' di tempo fa vi abbiamo parlato del Mega Jet, l'ultimo nato in casa Sega. Si tratta di un MegaDrive portatile, del costo di circa 230.000 lire e di dimensioni simili a quelle di un normale joypad. Bene, eccovi le sue caratteristiche: NON ha uno schermo suo, NON può funzionare a batterie, NON è collegabile al Mega CD, NON è collegabile al Mega Modem. Si, però è bello a vedersi ed è anche molto simpatico...

Mega Jet, l'ultima tentazione Sega. Una console essenziale, senza fronzoli né orpelli. Certo, almeno uno schermo potevano mettercelo visto che è un portatile.

Nonsologiochi. La AFTRA, American Federation of Television and Radio Artists ha siglato un contratto con la Electronic Arts per stabilire il compenso (minimo) spettante agli attori che reciteranno nei prossimi giochi della software

Segue a pagina 23 ➤

Buone Vacanze a tutti!

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

Arrivi settimanali da tutto il mondo

Contattateci per Anteprime & Novità

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

SUPER NINTENDO

FIFA International Soccer	125.000
Fatal Fury II	99.000
NBA Jam	99.000
Macross	99.000
Hokuto Ken 7	99.000
Eye of Beholder	129.000
Star Trek	139.000
Super Goal 2	119.000
Megamen Soccer	119.000
King of Dragon	129.000
Flinstones	119.000
Young Merlin	119.000
X-Caliber	119.000
Pro-Sport Hockey	109.000
Knights of Round Table	129.000
Chavez Boxing	129.000
Wheel of Fortune Delux	129.000
Super Metroid II	129.000
Ninja Warriors	129.000
Clay Mates	129.000
Equinox	129.000
Peace Keeper	129.000
Flash Back	99.000

MEGA DRIVE

Dune 2	129.000
FIFA International Soccer	99.000
Mega Turrican	99.000
Castelvania Bloodlines	99.000
Street of Rage III	109.000
Virtua Racing	139.000
NBA Jam	99.000

GAME BOY

Felix the Cat
Asterix
Flinstones
Batman II
Caesar Palace
S. Star War
Looney Tunes
Bugs Bunny II
Double Dragon III
Empire Strike Back
Tom e Jerry
Goal
Pacman
North Star Ken
Turtles II
Kid Dracula
S. Mario Land II

A PREZZI ECCEZIONALI

3DO

Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Alone in the Dark	119.000
A.B.S.	119.000
Mega Race	119.000
Peter Pan	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Road Rash	119.000
D. Miller Stand Up Comedy	119.000
Wing Commander	119.000
John Madden Football	119.000
The Horde	119.000
Sewer Shark	119.000
Incrible Machine	119.000
Twistet the Game Show	119.000
Peeble Beach Golf	119.000

GAME GEAR

Street Fighter II	49.000
Mortal Kombat	49.000

NEO GEO

Console	599.000
Joystick Controller	129.000
Memory Card	55.000
Magician Lord	75.000
Ninja Combat	75.000
Cyber Lip	65.000
League Bowling	55.000
Top Player Golf	75.000
Ghost Pilot	75.000
King of Monster's	109.000
Blue's Journey	75.000
Crossed Swards	109.000
Baseball 2020	109.000
Robo Army	109.000
Mutation Nation	89.000
Ninja Commando	89.000
Andro Dunos	109.000
3 Count Bout	149.000
Fatal Fury I	75.000
Fatal Fury II	179.000
Soccer Brawl	75.000
Last Resort	199.000
World Heroes II	199.000

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

S. MARIO LAND 3 L. 55.000
MORTAL KOMBAT L. 39.000
JURASSIC PARK L. 39.000

CONSOLE GAME GEAR 4 GIOCHI IN 1 L. 219.000

MEGA DRIVE 2 ISTR. ITALIANO 2 PAD + SONIC 2 L. 289.000

SUPER SIDEKICKS II
ART OF FIGHTING II
L. 399.000 cad.

JAGUAR

3DO

GAME BOY + 1 GIOCO L. 109.000

3DO PANASONIC L. 999.000
ATARI JAGUAR L. 639.0000

ATARI JAGUAR TEMPEST L. 129.000
DINO DUDES L. 119.000
JOYPAD L.89.000

SUPER NINTENDO 1 JOYPAD 1 CAVO SCART + ALIMENTATORE L. 209.000

Offerte incredibili per tutte le novità luglio-agosto

OFFERTA DEL MESE SU AMIGA CD 32-BIT

CONSOLE	549.000
Pinball	59.000
Diggers	39.000
100 in 1	49.000
Dangerous Streets	49.000
Fire Force	49.000
Town with no name	39.000
Morph	39.000
Chamber of Shaolin	49.000

SPECIALE RIVENDITORI

Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! **Importante:** nessuna imposizione sugli ordini!

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo Amiga CD 32-bit) L. 49.000

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

JOYSTICK PREPROGRAMMABILE L. 89.000

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

Prezzi eccezionali per tutta la merce disponibile

☎ 06/78.61.74 FAX 06/78.34.82.25 ✉ Via Veturia, 68 - 00181 Roma

Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

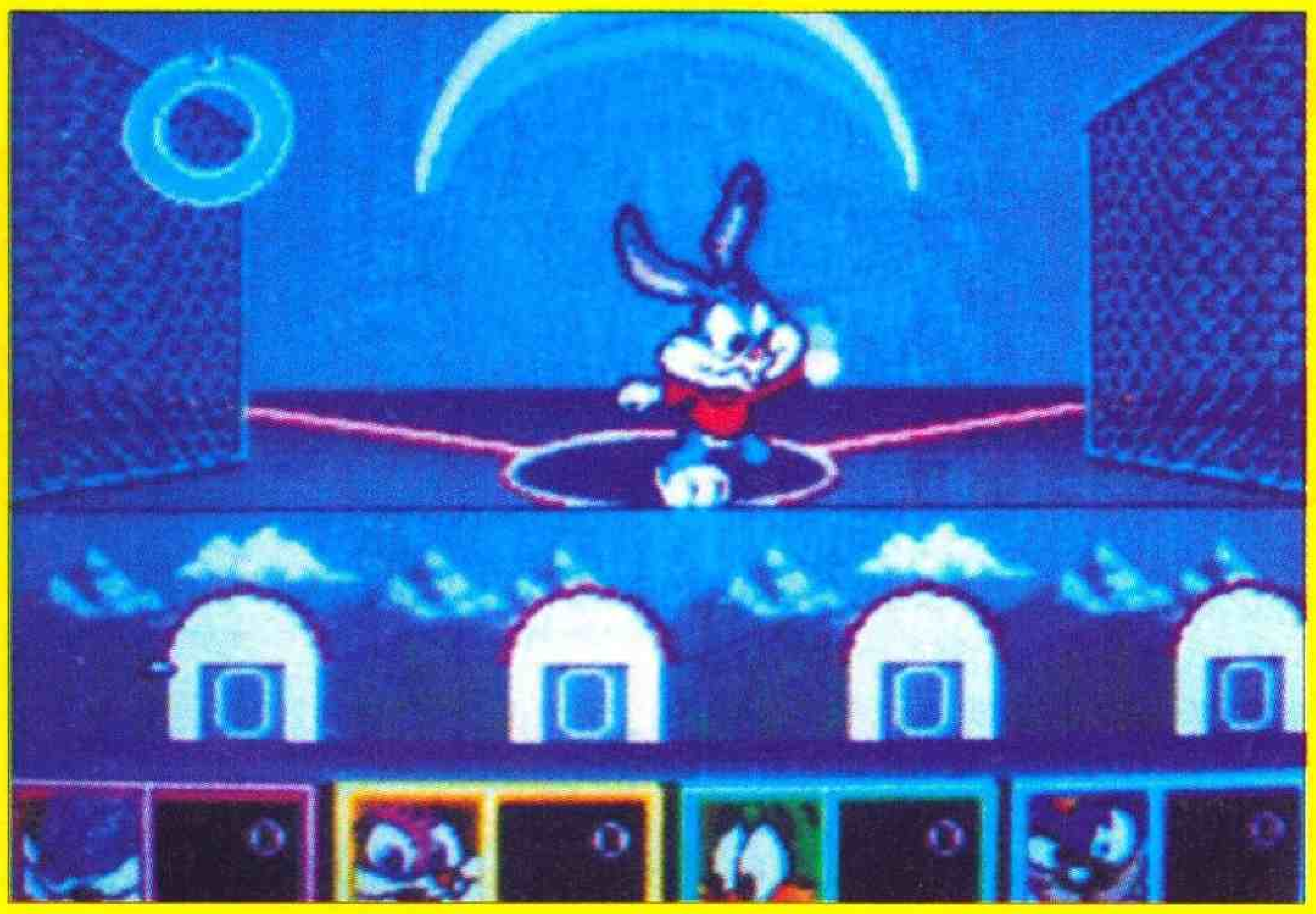
CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

KONAMI NON DIMENTICA IL SUPER NES...

Come potrebbe dimenticare questa gallina dalle uova d'oro? Decine di milioni di giocatori attendono con ansia notizie dai mastri programmatori konamensi che in passato hanno realizzato giochi come *Super Contra* e *Tiny Toons*. Le notizie giungono ora: due giochi originali e una conversione da MegaDrive renderanno più liete le ore dei giocatori a 16 bit nintendiani. La conversione da MD è di quelle succulente: nientemeno che *Rocket Knight Adventures* arriverà volando su SNES. 16 mbit, grafica che offrirà effetti in Mode-7 e tutte le gustosità che affollavano la versione MD saranno presenti in questa cartuccia. Inoltre, sembra che siano stati aggiunti nuovi nemici e livelli per rendere il tutto più appetibile. Guardare foto, please... Poi ci sarebbe *Tiny Toons Adventure: Wild And Wacky Sports*, un multievento sportivo con esibizioni di deltaplano, trampolino elastico e altre competizioni agonistiche più o meno probabili. 8 mbit e data di uscita fissata per novembre, null'altro da aggiungere.
Chiudiamo con *Biker Mice From Mars*, un gioco motociclistico con prospettiva alla *Enduro Racer* per Master System, che vede i sorci dell'omonima serie animata impegnati in una strenua lotta contro i cattivi di turno. Cosa saranno mai? Gatti di Venere? Cani di Urano? Mah, chi vivrà vedrà...



I Tiny Toons si danno allo sport.

Rocket Knight Adventures, *una saetta colpirà i vostri SNES!*

Biker Mice From Mars: *ora anche i topi motorizzati ci tocca sentire...*

PRO WRESTLING REVOLUTION

- SNES, 16 MBIT
- JALECO
- SPORT/PICCHIADURO
- 1/4 GIOCATORI
- IMMINENTE

Ok, Ok, non sarà proprio uno sport inteso nel senso più puro del termine, ma in ogni caso il wrestling è una competizione tra due o più atleti e quindi non stona in questa pagina. Jaleco uscirà tra breve con una cartuccia ispirata ai combattimenti (?) tra i giganti del ring. Attenzione: Jaleco ha qualche trovata decisamente originale per questo suo nuovo lavoro. La prima e più importante è che la visuale è alquanto inusuale: lo schermo è diviso in tre parti, con le due frazioni superiore e inferiore dedicate a dei primi piani dei fighter, mentre quella centrale è dedicata a una panoramica del ring. Allorché i due tizi si avvicinano, lo schermo mostra un close-up dello scontro con gli sprite dei lottatori grossi quanto metà schermo. 16 personaggi e tante mosse per divertirsi in compagnia...

Grossi, sudati, cattivi. Non sono cinghiali né bufali, ma solo wrestler.

SONIC SPINBALL

- SNES, 12 MBIT
- HUDSON SOFT
- PLATFORM/AZIONE
- 1 GIOCATORE
- LUGLIO

Anche il Game Gear ospiterà il flipper col porcospino! Ebbene sì, Sega ha deciso di convertire sul suo portatile *Sonic Spinball*. La conversione sul GG non ha quasi intaccato la bellezza della grafica e la giocabilità, cosicché il gioco resta sostanzialmente lo stesso rispetto alla versione che ha deliziato i possessori di MegaDrive.

Sonic Spinball, *un gioco di flipper senza palline?*

NEWS ANTEPRIME

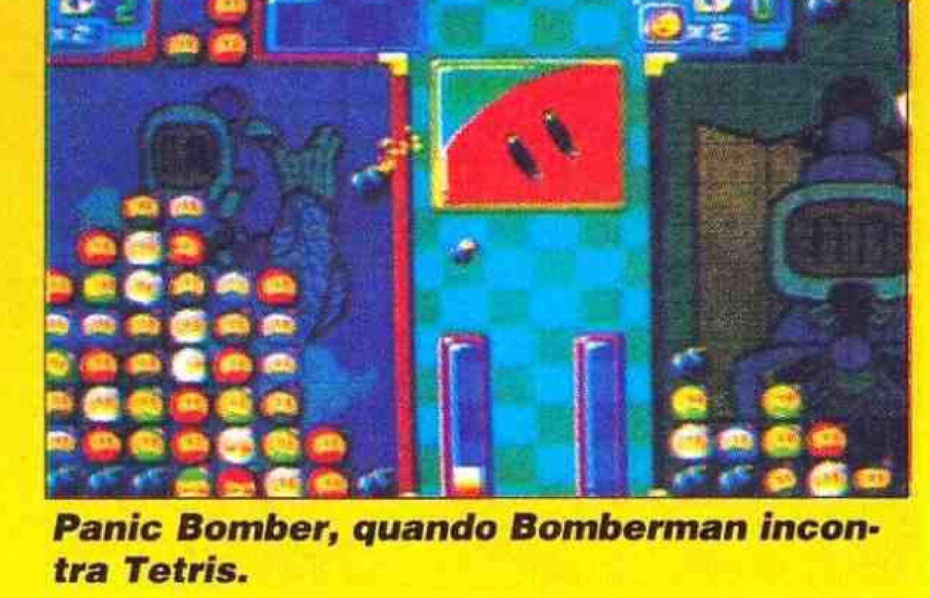
Segue da pagina 21

house statunitense. La EA dovrà sborsare almeno 485 dollarucci al giorno, oltre 770.000 lire, per ogni attore che apparirà nei suoi prossimi titoli. Tanto questo costo aggiuntivo lo caricheranno sulle spalle dei poveri giocatori...

Se siete tra coloro che amano il gioco di gruppo, sarete lieti di sapere che per i vostri SNES è in arrivo il Super Link, un adattatore ultra-compatto prodotto dalla Bullet Proof Software, che permette a cinque giocatori di cimentarsi contemporaneamente. Nei giochi che lo permettono, ovviamente... Le dimensioni sono quelle di un walkman e il design è accattivante. Non avete ancora un adattatore multiplayer? Questa potrebbe essere la volta buona per comprarne uno.

Super Link, *perché chi non gioca in compagnia si merita di giocare con l'Amstrad GX4000.*

Bomberman ritorna al bar! Non per un caffé o per un Vov, ma per deliziare i giocatori da sala con un'altra avventura, stavolta ispirata palesemente a *Tetris*. Il bombarolo folle è uscito dal labirinto e si è infilato in un pozzo dove dovrà allineare tante faccine dello stesso colore per evitare di fare una brutta fine. Il titolo del gioco è *Panic Bomber* e credo che prima di quanto pensiamo questo titolo arriverà anche sulle nostre care console.



Panic Bomber, *quando Bomberman incontra Tetris.*

NEWS ANTEPRIME

Ricordate Alien Vs. Predator, l'osceno picchiaduro a scorrimento che l'Activision propose oltre un anno fa per Super Nintendo? Sì, quello lì brutto, monotono, con la grafica pietosa e il sonoro squallido. Bene, se vi dovessero parlare di AVP al bar, non fuggite urlando, perché non si tratta dello stesso gioco. La Capcom, infatti, ha realizzato un gioco da sala che ha in comune con quello dell'Activision solo il titolo. Almeno a giudicare dalle immagini...

Alien Vs. Predator della Capcom. Presto in tutte le sale giochi.

News targate Sega: i padri di Sonic stanno sviluppando l'hardware del Model 3, il nuovo sistema sul quale gireranno le loro prossime creazioni coin-op. Il sistema, molto più potente rispetto al Model 2 che, lo ricordo, fa girare un giochetto da niente come Daytona, dovrebbe esordire agli inizi del 1995 con un paio di bombe del tipo Daytona 2 e uno sparatutto tridimensionale semplicemente incredibile.

Notizia d'affari targata Acclaim: i "conversori" di Mortal Kombat in versione home hanno acquistato l'americana Voyager Communications Inc, che pubblica fumetti sotto l'etichetta Valiant Comics. So quello che state pensando: ma allora usciranno i fumetti di Mortal Kombat? Yes sir, ma pubblicati dalla Malibu Comics, che ha acquistato i diritti dalla Midway, creatori del coin-

Mortal Kombat a fumetti? Sì, certamente...

GIOCHEREMO PER TELEFONO ANCHE IN EUROPA

British Telecom, industria leader in UK nel settore telecomunicazioni, ha cominciato di recente una serie di test per la distribuzione di giochi attraverso le normali linee telefoniche. I test sono attualmente in corso nella cittadina inglese di Ipswich e sembra che i primi risultati siano assolutamente positivi. La BT, che agisce per mezzo della Information Communication Entertainment, una sezione appositamente costituita per questa nuova attività, è in contatto con Sega e Nintendo per ottenere collaborazione al suo progetto. Scopo finale sarebbe quello di arrivare ad offrire al pubblico un completo pacchetto comprendente l'hardware e il software necessario per "scaricare" un gioco via telefono e poter giocare con persone lontane. Quando potremo scrivere che la SIP sta approntando un sistema simile, quando? Certo, quando si potrà davvero giocare per telefono ecco che salteranno fuori i soliti moralisti che andranno in giro a strombazzare sull'asocialità sfociante nel misantropismo dei videogiocatori, ma ci porremo il problema più tardi...

LODE RUNNER TWIN

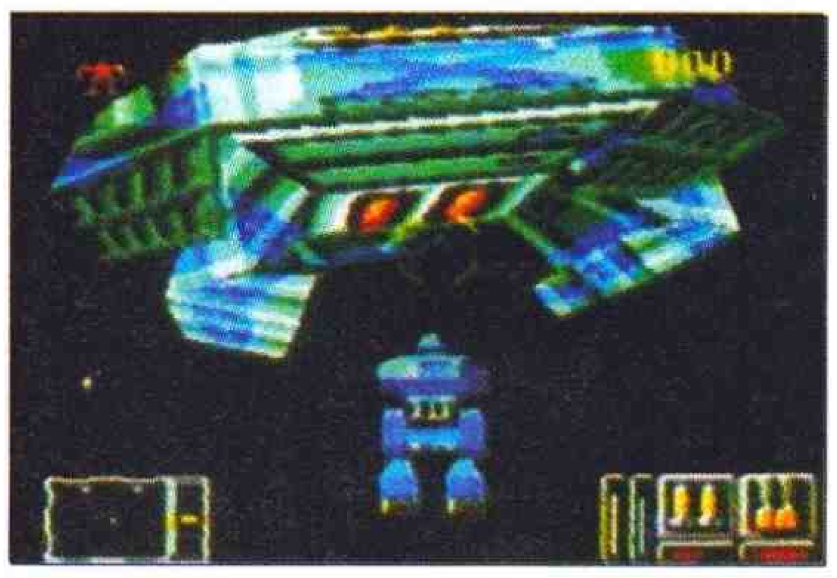
- SNES, 8 MBIT
- T&E SOFT
- AZIONE/PUZZLE
- 1/2 GIOCATORI
- SETTEMBRE

Un altro classico che viene dalla notte dei tempi dei videogiochi torna a rivivere grazie a T&E Soft, *Lode Runner*! Il gioco originale era tanto semplice quanto divertente: il giocatore doveva raccattare sullo schermo dei sacchi di denaro intrappolando in buche da lui stesso scavate i suoi inseguitori. Questo rifacimento ha una grafica di tutto rispetto, la possibilità di giocare in due contemporaneamente e una quantità di livelli semplicemente immensa. Con la giocabilità dell'originale questo potrebbe diventare un instant-classic!

Si gioca anche in due con lo split-screen!

VORTEX

- SNES, 16 MBIT
- ELECTROBRAIN
- AZIONE/SPARATUTTO
- 1 GIOCATORE
- IMMINENTE



Grande grafica, con poligoni ricoperti di splendido texture mapping. Non vedo l'ora di mettere le mani su questo Vortex...

Robot, laser, azione a gogò e in più anche un bel chip SFX per tanti effetti grafici da mal di testa prolungato e reiterato. Sono questi gli ingredienti di *Vortex*, il gioco della ElectroBrain (in un primo tempo chiamato Citadel) che farà capolino entro breve tempo sui vostri SNES. Il gioco vede protagonisti dei mech che possono assumere la forma di aereomobile, droide da combattimento, tank iper-corazzato e un inoffensivo, ma praticamente inattaccabile, guscio sferico. Il gioco ha come campo di battaglia non un corridoio o una più o meno sottile striscia di terra all'interno della quale muoversi, ma un'area vastissima nella quale il giocatore si può spostare con la massima libertà. L'azione è veloce e furiosa e si svolge a 360° e vi costringerà a tenere lo sguardo fisso sul radar per vedere i nemici da quale parte si avvicinano. Certo, se guardate solo il radar vi sarà difficile evitare i loro colpi, ma sappiamo che i lettori di Gippì sono persone in gamba e che riuscirete a fare entrambe le cose contemporaneamente.

WILD GUNS

- SNES, 16 MBIT
- NATSUME
- AZIONE/SPARATUTTO
- 1/2 GIOCATORI
- AGOSTO

L'immancabile saloon: non può esistere il West senza saloon...

Chi si ricorda di *Cabal*? O di *Nam '75*? Ecco, Natsume riprende il concept di quei giochi, nei quali il giocatore muoveva un omino super-armato - visto da dietro le spalle - e sparava a tutto quello che c'era su schermo spostando un mirino evitando nel frattempo i colpi che gli avversari gli facevano piovere addosso. Stavolta, però, l'ambientazione è western e i protagonisti, Clint e Annie, dovranno sbarazzarsi di indiani, ladri di bestiame, grassatori, banditi e robot... Come robot!?! John Wayne e Clint Eastwood non hanno mai combattuto dei robot, e nemmeno Tex Willer! Che razza di West è mai questo? Beh, sarà senz'altro un West molto divertente, almeno spero...

DOCTOR HAUZER

Quando vi sarete ripresi dallo shock provocato dalle immagini pubblicate qui nei dintorni e potrete leggere queste righe, saprete che *Doctor Hauzer* è un'avventura tridimensionale alla *The Seventh Guest* e similari, la prima del suo genere per 3DO. Il gioco sembra possedere una profondità incredibile: gli enigmi da risolvere sono numerosi e ottimamente costruiti, la grafica tridimensionale, che fa ampio uso di sfumature, digitalizzazioni, scaling e rotazioni, non fa altro che aggiungere sugo ad un arrosto già di per sé molto sostanzioso. Sono presenti anche componenti di azione e combattimento, cosa che non dispiace mai. È possibile anche cambiare il punto di vista, nella migliore tradizione dei giochi di questo tipo su PC. Non vedo l'ora di metterci le mani sopra...

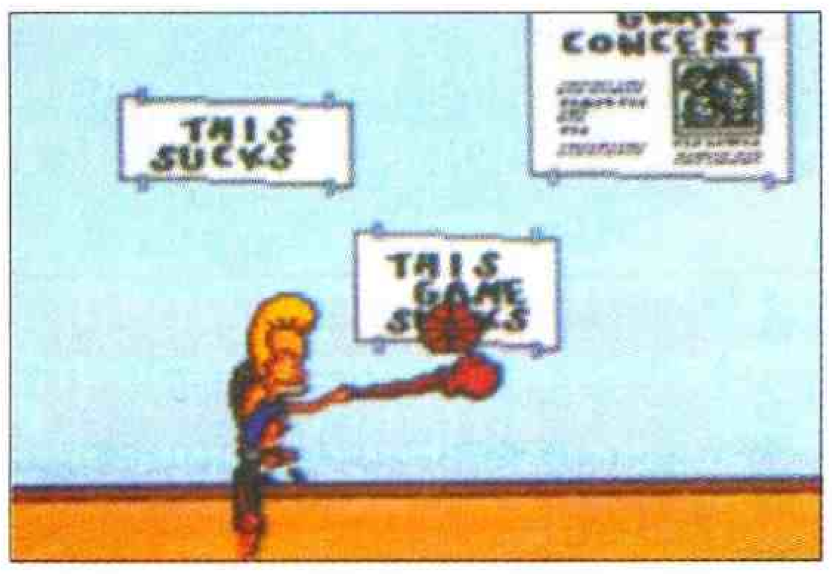
- 3DO
- RIVER HILL SOFT
- AVVENTURA
- 1 GIOCATORE
- IMMINENTE

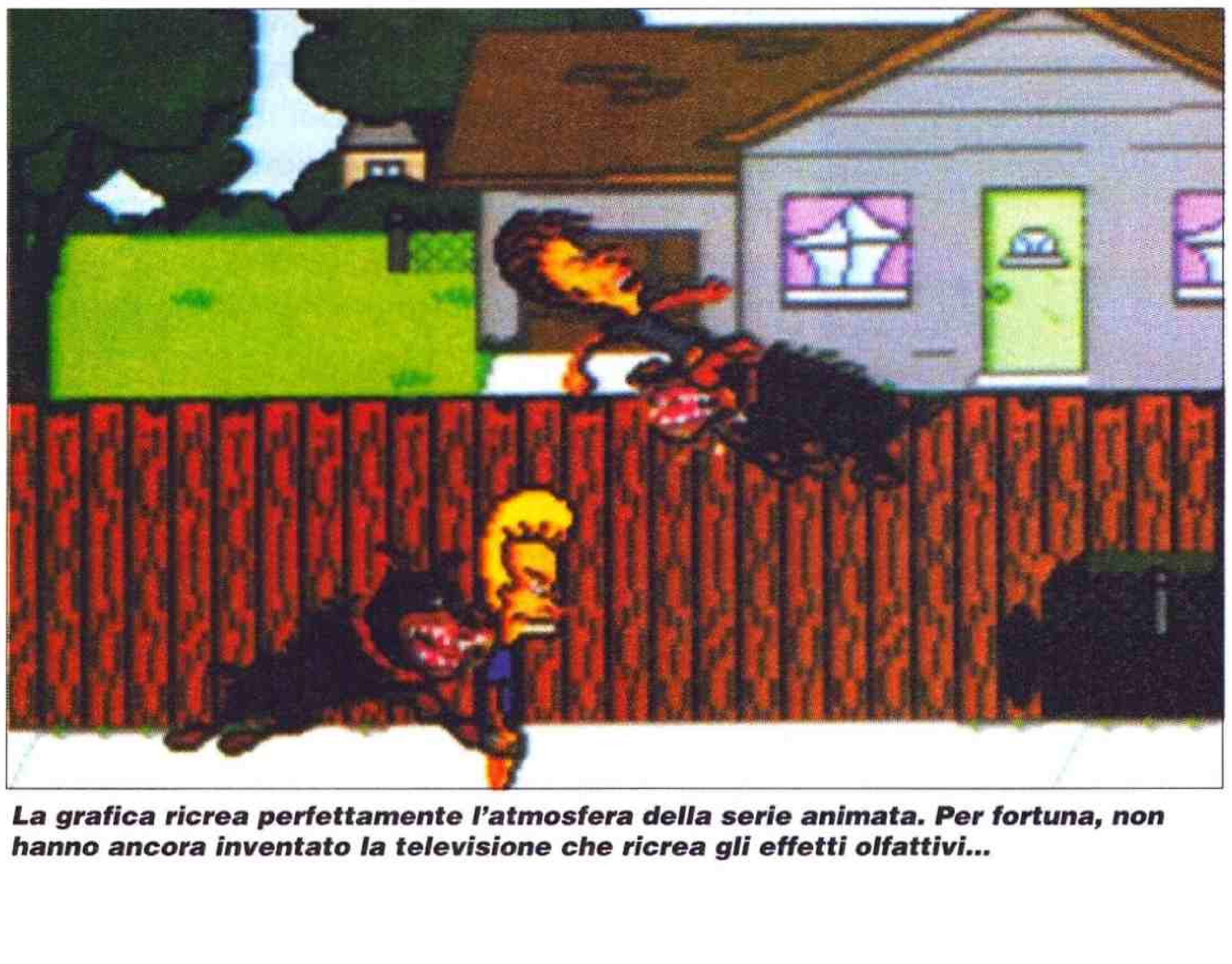
Doctor Hauzer per 3DO. River Hill Soft, una perfetta sconosciuta, o quasi, fino a questo momento lo ha fatto e noi ne siamo contenti.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

I due monellacci più sporchi, volgari e maiali che abbiano mai calcato le scene televisive stanno per debuttare su SNES. *Beavis And Butt-Head*, protagonisti di una serie animata americana tanto "forte" che al confronto Bart Simpson sembra Monsignor Della Casa, saranno i personaggi che risponderanno ai vostri comandi in un gioco d'azione nel quale potrete stendere i nemici non con pistole, laser e spadoni da samurai, ma con, ehm, rutti, puzzette e altre amenità di questo genere semplici, naturali e senza conservanti... Ehm, chi dice che i videogames siano diseducativi? Scopo del gioco è superare i vari livelli ambientati nel Turbo Mall, Highland High, Burger World e Dio solo sa dove altro, e procurarsi i biglietti per assistere al concerto dei Gwar. Preparate il Guttalax, a ottobre si gioca!

- SNES, 8 MBIT
- VIACOM NEW MEDIA
- AZIONE
- 1/2 GIOCATORI
- OTTOBRE





La grafica ricrea perfettamente l'atmosfera della serie animata. Per fortuna, non hanno ancora inventato la televisione che ricrea gli effetti olfattivi...

LUPIN III A FUMETTI

La Star Comics ha iniziato dall'Aprile di quest'anno a pubblicare le storie a fumetti del ladro più famoso del piccolo schermo. Lupin III, insieme a Gigen, Gamon e Fujiko, si sposta su supporto cartaceo, ma non per questo l'ispettore Zazzà riuscirà a mettergli le zampe addosso. In edicola sono già usciti i primi due volumi speciali, ma le pubblicazioni regolari ripartiranno da Giugno e avranno cadenza mensile. Perderselo sarebbe un vero delitto, quindi, citando un popolare presentatore televisivo,"Me dovete svuotà leeedicole!

NEWS ANTEPRIME

op. Vi sembra intricato? Sempre meno della trama di "Beatiful"...

★ Eccovi una delle prime foto della versione definitiva di Club Drive, secondo gioco automobilistico per il Jaguar, dopo *Redline Racing* che trovate descritto in Lavori In Corso. Le vostre vetture si trovano all'interno di un mondo tridimensionale che i programmatori definiscono, un po' pretenziosamente secondo me, virtuale. Potrete decidere di correre per le strade di San Francisco, con tanto di viaggio sul Golden Gate, in un villaggio Western e in un'altra decina di locazioni. Punti di vista multipli, molte vetture tra cui scegliere il bolide con il quale giocare e... basta. Non sappiamo altro se non che il gioco dovrebbe uscire ad agosto. Recensione? Certo, su Game Power...

Club Drive, dall'Atari per Jaguar.

★ Sega ha cominciato la programmazione del seguito del fantastico coin-op *Virtua Fighters. Virtua Fighters 2*, come i programmatori di Sega hanno deciso di chiamare, in un impeto di originalità e fantasia, l'atteso seguito, sarà basato sull'hardware del Model 2, lo stesso di *Daytona*, mentre il primo VF si accontentava di un semplice Model 1. Da notare che i programmatori hanno compiuto un lungo viaggio in Cina per apprendere le tecniche delle più antiche arti marziali cinesi che saranno a disposizione di due dei quattro nuovi lottatori che compariranno nel gioco. Inoltre, grafica e sonoro migliorati di molto faranno di questo coin-op un vero inghiotti-gettoni.

★ Buone notizie per chi adora aggirarsi tra dungeon pieni di insidie, foreste infestate da orchi e draghi e rifugiarsi in locande zeppe di briganti e pulci (gente strana i giocatori di ruolo, eh?). Kemco ha annunciato la prossima uscita per SNES di *Super Drakken 2*, seguito del

NEWS ANTEPRIME

bellissimo *Drakken* uscito, sempre sul 16 bit Nintendo, qualche annetto fa. Non sappiamo molto di questo titolo al momento, se non che dovrebbe essere da 16 mbit, avrà i combattimenti in tempo reale (evviva!) e sarà lunghissimo. Interessante, molto interessante...

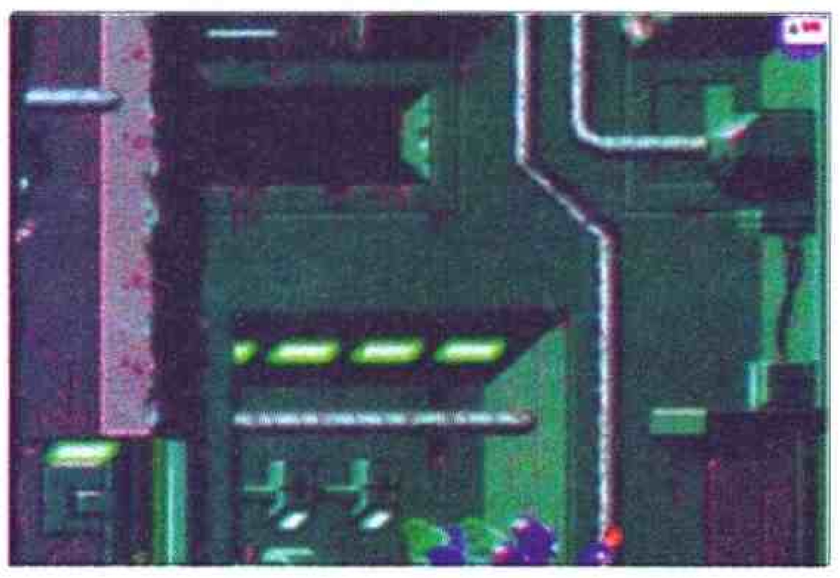
OK, chi ha lasciato il gas acceso? Poi lo sapete che ci arriva una bolletta da mal di capo!

EA Tennis? Of course, boys! La casa californiana sta per presentare una sua versione dello sport di Bjorn Borg, Jim Courier e Stefano Pescosolido. Saranno inclusi ben 16 tornei nei quali competere, si potrà giocare in singolo e in doppio (anche in quattro giocatori grazie all'adattatore 4 Way Play della Electronic Arts) e si potrà scegliere una tra quattro superfici disponibili: terra battuta, erba, cemento e indoor. L'azione di gioco potrà essere tutta nelle mani del giocatore oppure questi potrà essere aiutato dal computer che lo guiderà fino al punto d'impatto lasciandogli solo l'incombenza di premere un tasto per colpire la povera pallina. L'animazione dei tennisti sarà particolarmente realistica essendo stato utilizzato dai programmatori il metodo del rotoscoping, che digitalizza i movimenti di persone reali precedentemente filmate. Tocchi di classe quali nuvolette di gesso sollevate dalla pallina quando questa colpisce le linee, discussioni con gli arbitri e colpi in scivolata e in tuffo saranno inclusi in una cartuccia che promette di mantenere alto lo standard della serie EA Sport.

FLASHBACK

- JAGUAR, 16 MBIT
- US GOLD
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- LUGLIO (?)

Uno dei più bei giochi d'azione-cum-riflessione mai concepiti da mente umana è pronto (quasi...) per sbarcare su Jaguar. Sto parlando di *Flashback*, il mitico titolo pubblicato da US Gold, le cui schermate animate hanno provocato più di un collasso cardiocircolatorio. La versione giaguaresca dovrebbe essere a) più colorata, b) più veloce, c) più ampia (si parla di un livello o due in più), d) più ricca di animazioni. Non fatevi impressionare dal formato della cartuccia - "appena" 16 mbit -: più una macchina è potente e prevede nell'hardware la possibilità di gestire grafica poligonale o effetti speciali, meno memoria è richiesta al gioco per performare tali delizie. Ricordate *StarFox*? Era appena 8 megabit...



Flashback per Jaguar. Certo, se facessero più giochi nuovi e originali sarebbe meglio...

VOCI DI CORRIDOIO

Ovvero previsioni che potrebbero rivelarsi azzeccate o potrebbero rivelarsi delle spettacolose bufale. Al contrario degli oroscopi, noi ci azzeccheremo un po' di più...

1) I patiti dei picchiaduro potrebbero essere colti da leggero collasso nel sapere che Takara potrebbe far uscire IL picchiaduro definitivo. *Battle Of Destiny* (o *King Of The Fighters '94*?) questo il nome - non definitivo - del gioco, dovrebbe fornire posto ad almeno una quindicina abbondante di lottatori provenienti da titoli SNK (che sullo SNES sono stati convertiti proprio da Takara) quali *Art Of Fighting* 1 e 2, *Fatal Fury* 1 e 2, *Samurai Shodown* e *World Heroes* 1 e 2. Il formato della cartuccia, che uscirà inizialmente sul Super Nintendo, dovrebbe essere non inferiore a 32 megabit. Vi confermerò la notizia al più presto, sempre che sia possibile farlo...

2) Un uccellino, che il caldo sole estivo ha spinto a fermarsi sul davanzale della mia finestra, mi sussurra che le versioni di *Mortal Kombat II* per MegaDrive e SNES potrebbero contenere tutta la violenza del coin-op, solo che il cheat mode sarebbe ben nascosto... Ci crederò quando lo vedrò.

3) Al prossimo CES - Chicago, fine giugno 1994 - Nintendo presenterà un gioco di azione con protagonista il "cattivo" Wario. Sembrerebbe che il titolo avrà 256 colori su schermo, oltre 350 livelli di cui molti nascosti e una colonna sonora apocalittica.

4) Tornando a *Mortal Kombat*, tra 10 mesi esatti dovremmo star giocando a *MK3*, almeno in sala giochi... Aspettatevi radicali cambiamenti rispetto a *MK* 1 e 2.

5) Sega sarebbe a buon punto nel lavoro di programmazione di *Ecco The Dolphin 2* e di *Sonic 4* (l'ultimo della serie?). Entrambi dovrebbero essere pronti per la fine dell'anno o l'inizio del successivo.

6) SNK, stop al progetto Neo Star? Sembrerebbe di si, dato che il prezzo della macchina sarebbe stato un vicino parente di $700 e le specifiche inferiori a quelle di Saturn e Sony PlayStation. Comunque, alla SNK non stanno con le mani in mano, dato che starebbero lavorando a un upgrade per il Neo Geo. Forse un lettore CD? Ancora non si sa...

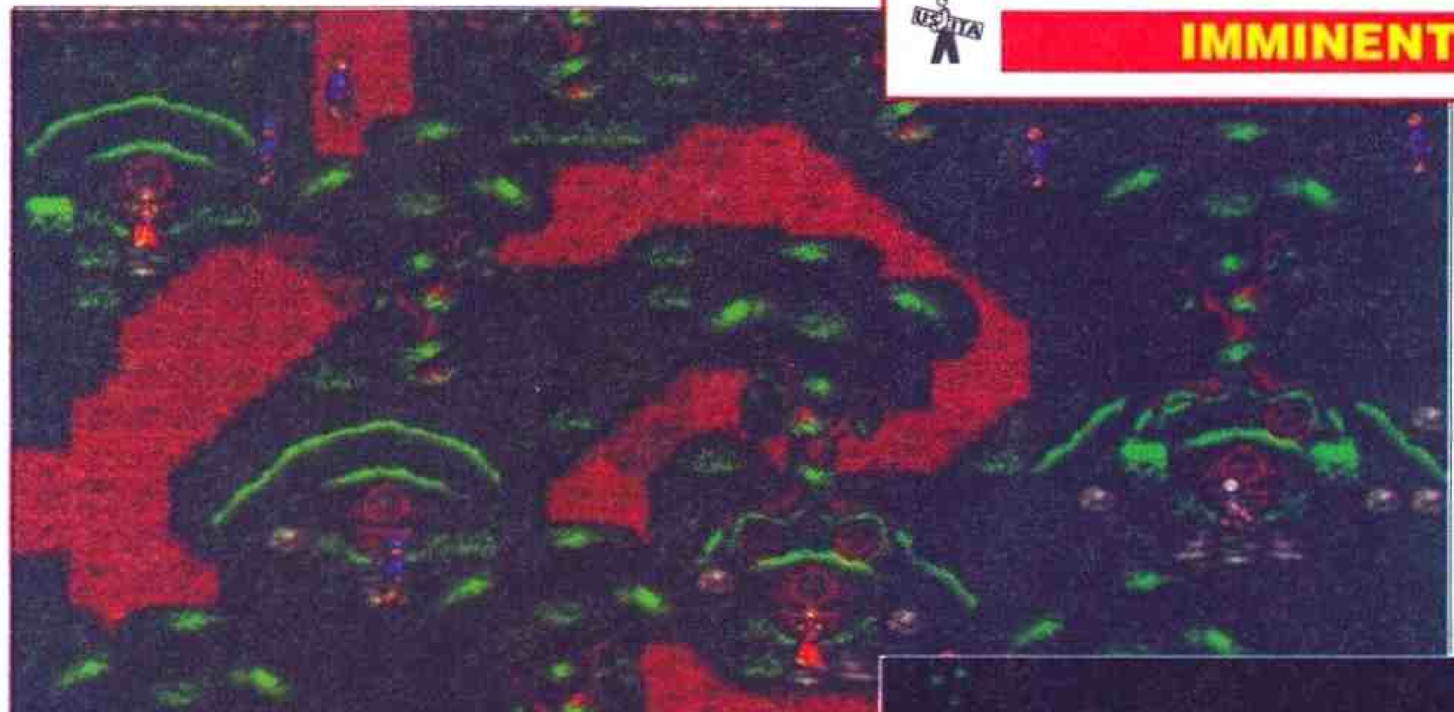
7) Novità software per il Neo Geo: *Samurai Shodown 2*, oltre 200 mega, fuori per settembre (in sala), *Fatal Fury 3*, oltre 200 mega, 16 (!) lottatori, fuori per ottobre.

8) A gennaio 1995 i possessori di MegaDrive giocheranno con *MegaMan* 1, 2 e 3, tutti su un'unica cartuccia! Se è vero, è uno di quegli avvenimenti che va assolutamente festeggiato!

9) Entro fine anno arriverà su SNES il seguito di *MegaMan X*, logicamente parliamo ancora di Capcom. Sembra che il gioco sarà 4 o più volte più vasto di MMX. 'orcamarina! Sarà bene non bere tutto lo spumante dei festeggiamenti di cui parlavamo prima...

THE LORD OF THE RINGS

- SNES, 8 MBIT
- INTERPLAY
- AZIONE/GDR
- 1/5 GIOCATORI
- IMMINENTE

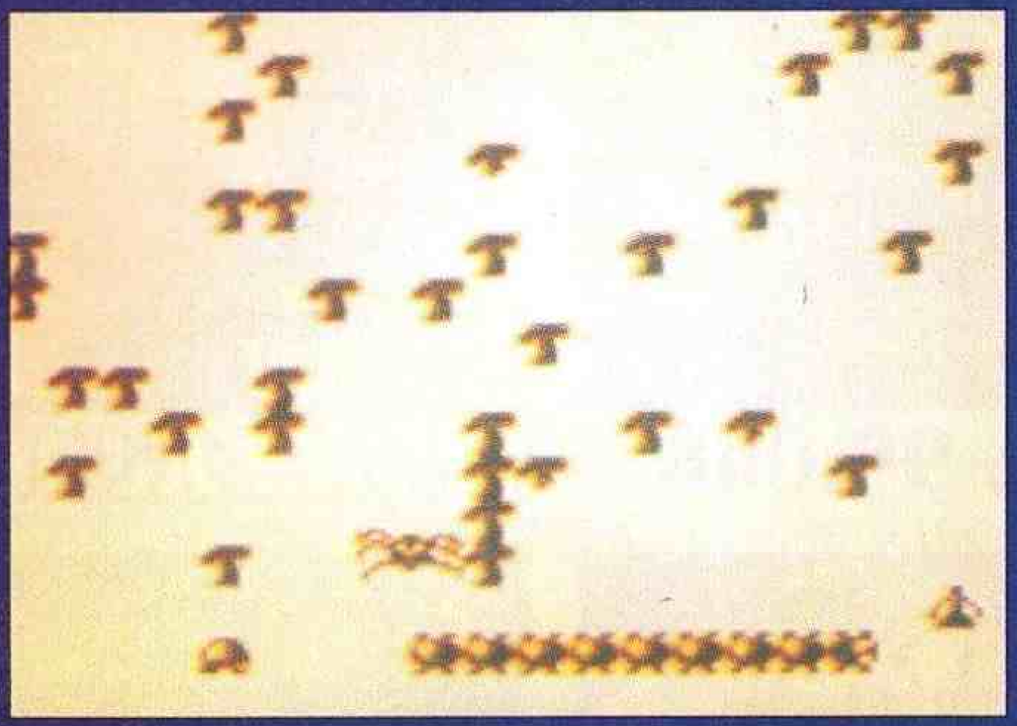


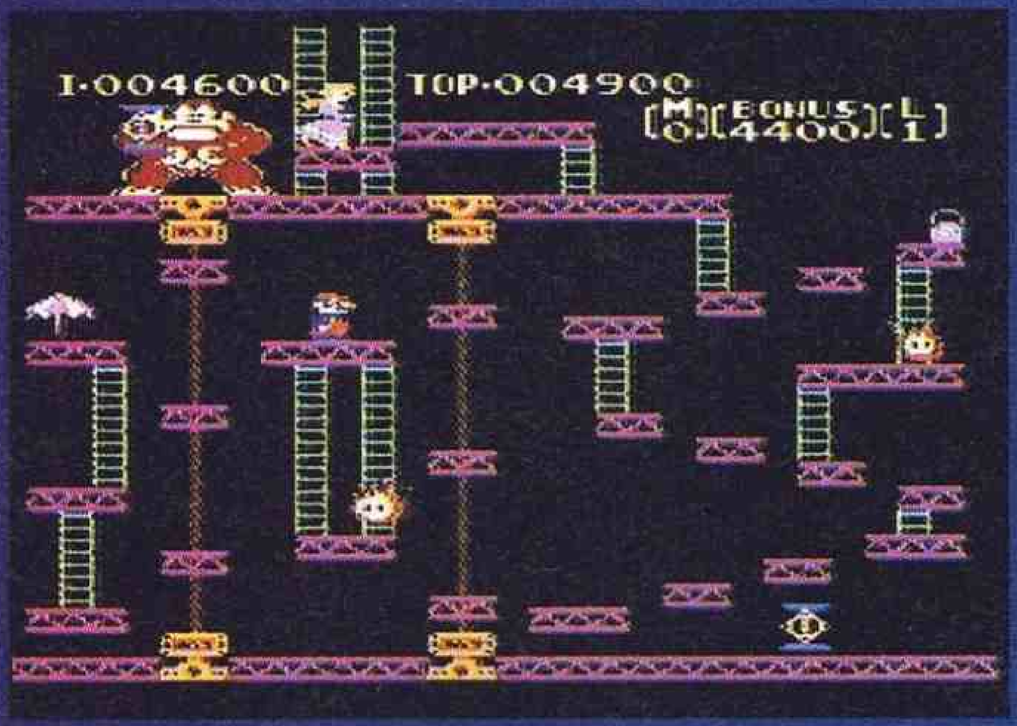
Sembra un gioco alla Zelda/Secret Of Mana/Illusion Of Gaia. Evviva!

Con Scarlet alle mie spalle che mi minaccia con un pugnale per controllare che io non scriva sciocchezze sulla Bibbia del genere fantasy, mi riesce difficile scrivere queste righe. Comunque, TLOTR è il primo passo di Interplay, famosa per *Claymates* e *Rock 'n' Roll Racing* e nel campo dei GdR "azionati" e sembra un primo passo decisamente positivo. Fino a cinque giocatori potranno partecipare all'avventura. Il personaggio principale è Frodo, ovviamente, nipote di Bilbo Baggins, e sarà compito suo riuscire a sconfiggere le forze del male. Scarlet, va bene così? Ti spiacerebbe liberare il mio pancreas dalla lama del tuo coltello? Grazie, sei gentilissimo... C'è un medico in sala?

LE CONVERSIONI CHE VORREMMO VEDERE

Spesso mi chiedo perché alcuni giochi, dopo essere stati "battezzati" su di una macchina non vengono convertiti per altre console. Eppure, dico io, ci sono tanti di quei giochi brutti in giro che sarebbe stato meglio fare un bel cross-over piuttosto che sprecare tempo e soldi per fare un titolo scadente. Ad esempio, perché non convertono...





NAM '75 sul Super NES? Non sarebbe difficile, e il gioco è davvero divertente: azione frenetica per due giocatori, tanta difficoltà e un mare di bossoli sul pavimento dopo ogni partita. Takara, sai convertire solo i picchiaduro?
CENTIPEDE sul MegaDrive? Il vecchio, ultra-rapido sparatutto "insettoso" potrebbe essere una vera meraviglia sul veloce 16 bit di Sega.
ZELDA sul MegaDrive? Just joking, kids...
DONKEY KONG sul Super NES? Sarebbe un ritorno all'antico, d'accordo, ma sempre molto meglio di tanti platfomacci che ci sono in giro.

LA MARCIA SOLARE

Sì, lo so, il titolo non sarà il massimo dell'originalità, ma almeno rende l'idea. E che idea! La Griphon Enterprise, la società italiana che importa l'Action Replay 2 e il Programmable Universal Adapter, commercializza infatti il Solar Gear, un kit per Game Gear molto utile nelle lunghe e soleggiate giornate estive. Si tratta di un pack in cui va a incastrarsi il GG e che permette di alimentare la console con la presa accendisigari dela macchina e, tramite il trasformatore fornito di serie, con la rete a 220V. Ho lasciato per ultima la caratteristica peculiare di questo kit che gli dà anche il nome: il retro del Solar Gear incorpora un pannello solare che, se esposto direttamente ai raggi solari o altrimenti alla luce ambiente, si ricarica e garantisce ore di divertimento. L'aggeggio comprende inoltre due altoparlanti che riproducono l'audio del GG in stereofonia. Gran bella trovata!

SAMURAI SPIRITS

TAKARA
SNES, 32 MBIT
PICCHIADURO
OTTOBRE

La conversione procede davvero bene sembra che tutte le caratteristiche che hanno reso la versione per Neo Geo un successone dovrebbero essere presenti in quella SNES, zoomate incluse. Lo spostamento della data di uscita è da attribuire proprio al fatto che Takara stia cercando di rendere *SS* una vera copia in carta carbone, e voci insistenti mi dicono che ci stia riuscendo! Al ritorno dalle vacanze potremo divertirci tutti con Samurai Spirits, sempre che non abbiamo speso tutti i nostri risparmi in gelati e cremine abbronzanti...

DRIFT KING HIGHWAY BATTLE '94

BULLET PROOF SOFTWARE
SNES, 16 MBIT
GUIDA
SETTEMBRE (?)

Ecco altre immagini del prossimo gioco di guida per SNES che utilizzerà un chip DSP. *Drift King* permetterà a due giocatori di competere in contemporanea grazie allo split-screen ma se siete tanto sfigati da non avere nemmeno un amico con cui giocare, la seconda finestra video vi mostrerà la vostra vettura da un'altra angolazione. Effetti speciali offerti senza risparmio, possibilità di ritoccare le parti meccaniche del bolide, velocità mozzafiato e rivali rapidissimi e carognoni. Da vedere, ma non prima di settembre.

SHOCK WAVE INVASION EARTH: 2019

ELECTRONIC ARTS
3DO
SPARATUTTO
LUGLIO (?)

Sono mesi che i possessori di sistemi 3DO attendono questo sparattutto... Ebbene, sembra propio che questa sia la volta buona: la Electronic Arts ha messo la parola fine alla fase di programmazione e molto probabilmente il gioco sarà sugli scaffali dei negozi mentre leggete quete parole. *SW* è uno shooter nel quale dovrete difendere 10 città dall'invasione da parte di non meglio identificate forze aliene. Sequenze di volo con dosi massicce di texture mapping, combattimenti furiosi e un sonoro apocalittico sono parte del gioco che però non dimentica di sfruttare le potenzialità della macchina in materia di Full Motion Video. Piloti, ai vostri posti!

NEWS ANTEPRIME

L'uscita è prevista per agosto, quindi allenatevi in vacanza per non fare brutte figure...

Una notizia che farà impazzire di gioia gli amanti dei picchiaduro e gli appassionati di fumetti della Marvel Comics: Capcom sta per presentare un coin-op ispirato agli X-Men! Il gioco - che si estenderà per oltre 300 mbit! - sarà una sorta di *Street Fighter II* tra supereroi con, si dice, giocabilità, strategia e fattore-divertimento uguali a quelli che hanno reso *SFII* un successo mondiale saranno presenti anche in quest'ultima creazione. È anche prevista una versione SNES entro la fine dell'anno, ma vi diremo di più quando ne sapremo di più.

Calcio, calcio, calcio... I Mondiali hanno portato decine di giochi di calcio, alcuni belli, molti altri meno accattivanti. Senz'altro, però, la corona di gioco pallonaro più simpatico dell'anno va a *Dolucky's Soccer*, gioco di calcio della Imagineer dove i predatori sono gatti, cani, conigli, rane e via animaleggiando. Dolucky per esempio, mascotte della Imagineer che produce il gioco, è un gatto. Presenti decine di opzioni di gioco, tra cui vari tornei da affrontare, scelta del tipo di campo, strategia e formazione da utilizzare e così via. Il tutto sembra simpatico, ma se penso che Imagineer ha creato l'orripilante *Pro Soccer*, ossia la prima versione di Kick Off su SNES, mi viene voglia di darmi al tennis...

Dolucky's Soccer. Calcio demenziale. Ma allora ci sarà anche la Gialappa's Band? No, caso mai Biscardozzo...

Uno dei giochi più attesi dell'anno sarà sicuramente *Starfox 2*, il seguito del primo gioco per SNES ad avvalersi delle prestazioni del chip aggiuntivo SFX. Come di certo saprete, *Starfox 2* avrà al suo interno un chip SFX della secon-

Segue a pagina 29 ➤

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ COME:
SUPER STREETFIGHTER - FATAL FURY 2

RITIRIAMO LE TUE VECCHIE CARTUCCE USATE !!!

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

STEP BY STEP

Cominciamo con il Saturn. La notizia più succulenta è la conferma della presenza di memoria DRAM, un tipo di memoria RAM molto particolare. La memoria DRAM, infatti, ha un tempo di accesso decisamente inferiore alla memoria RAM convenzionale. È la prima volta che memoria di questo tipo viene impiegata in un sistema da gioco da casa: di solito, si poteva trovarla solo su workstation dalle caratteristiche estremamente avanzate e costose. Arriva poi la conferma che, al momento, Capcom, Taito, Namco, Konami, Hudson Soft e Bandai - ossia la crème de la crème delle software house nipponiche - hanno cominciato a lavorare sui primi prodotti per la nuova macchina. Oltre, naturalmente, a Sega...

Sul versante Sony PlayStation - è questo il nome definitivo della console dei signori del walkman - nulla da aggiungere alle specifiche sotto riportate, se non il consiglio di dare un'occhiata alle foto pubblicate qui sotto. Riguardano due giochi, uno sparatutto e un gioco di ruolo.

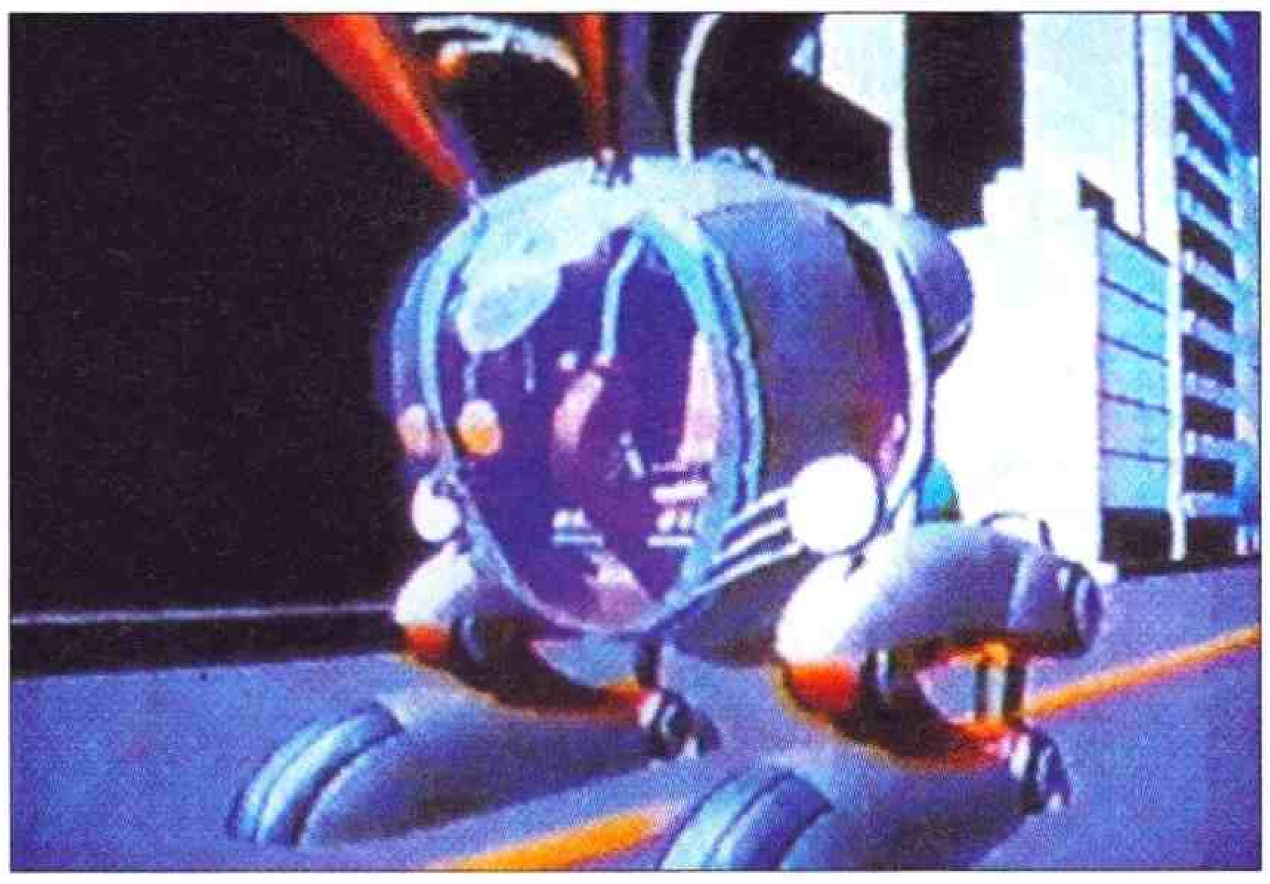
E ora..

LE SPECIFICHE DEI SISTEMI PROSSIMI VENTURI.

Di seguito trovate le caratteristiche dei sistemi prossimi venturi. Le abbiamo ottenute corrompendo i capoccioni delle ditte produttrici, quindi sono estremamente affidabili. Sappiate, comunque, che fin quando le macchine non saranno sugli scaffali le caratteristiche possono sempre cambiare

SEGA SATURN: disponibile novembre '94 in Giappone, maggio '95 USA. Processore principale: 2 Hitachi SH2 (RISC) a 32 bit, 27 MHz, 27 MIPS.
Coprocessore: Hitachi SH1, DSP a 24 bit, Processore Video, Motorola 68000.
Grafica: 240.000 poligoni per secondo, Gourad Shading, Texture Mapping, Scaling e Rotazioni via hardware, True Colour da una palette di 16,7 milioni di colori. Full Motion Video incorporato con standard MPEG.
Supporto Giochi: Cartuccia (?) e CD ROM a doppia velocità (300 K/sec).
Sonoro: Processore 68EC000, PCM a 32 canali, FM a 8 canali, possibilità di chip custom Yamaha.
Giochi in preparazione: Sega: *Virtua Racing, Daytona, Outrunners, Virtua Fighters, Virtua Soccer; Virgin: Spot 3, Army Of Darkness, Ectosphere; Acclaim: Alien Trilogy*; Gamearts: un GdR e uno sparatutto (entrambi senza nome); Sunsoft: *Myst; Enix*: GdR senza nome (ancora per poco); Core Design: sparatutto senza nome.

SEGA MEGADRIVE 32: upgrade del normale MegaDrive, disponibile per fine anno in Europa e USA.
Processore principale: 2 Hitachi SH2 8vedi Saturn).
Grafica: Processore Video ad alta velocità per i poligoni (fino a 300.000 per secondo se non si usa il texture mapping), 256 da una palette di oltre 32.000.
Supporto giochi: Cartuccia e CD ROM (Mega CD).
Sonoro: 2 canali digitali aggiuntivi rispetto a quelli del MegaDrive.
Giochi in preparazione: Sega: *Virtua Racing 2, Virtua Fighters, Rad Mobile, Sonic Arcade, Jurassic Park, Tank Attack* (nome non definitivo), gioco motociclistico (fantastico!!!); *Treasure: Gunstar Heroes 2* (?), gioco d'azione ancora senza nome; Takara: *Samurai Shodown.*



Lustratevi gli occhi con la grafica della Sony PlayStation! Per la cronaca, il GdR dovrebbe chiamarsi Legend X.

PROJECT REALITY: disponibile a settembre 1995 in USA e Giappone.
Processore principale: versione customizzata dell'R4200 a 64 bit (RISC) con velocità di 100 MHz e potenza di calcolo di 100 MIPS. Capacità del bus esterno: 240 mbit/sec.
Grafica: a 64 bit, con processore denominato Immersion Reality Chip, anti-aliasing, Gouraud e Phong Shading, 100.000 poligoni su schermo con texture mapping, True Colour da una palette di 16,7 milioni di colori.
Supporto Giochi: Cartucce da 100 megabit (500 se i dati sono compressi).
Sonoro: chip DSP a 64 bit, frequenza di campionamento pari a 44.1 KHz.
Giochi in preparazione: Nintendo: *Killer Istinct, Mortal Kombat 3, Zelda New, Mario New, Metroid 4, StarFox New, F-Zero New, Pilotwings 2; Capcom: Street Fighter 3* (se sarà uscito...); Konami: *Castlevania Real*; Enix: gioco d'azione senza nome; Hudson Soft: sparatutto ancora da battezzare; Sunsoft: *Justice League, Aero The Acro-Bat 3; Electro Brain*: gioco d'azione da battezzare; Takara: *Transformenrs*; Square: GdR ancora senza nome.

SONY PLAYSTATION: disponibile in Giappone e USA entro novembre 1994.
Processori: R3000A a 32 bit (RISC), velocità 33MHz, potenza di calcolo di 30 MIPS. Capacità del bus esterno: 132 mbit/sec.
Grafica: Processore custom 3DGE generatore di poligoni, 360.000 poligoni/sec con texture mapping. Sprite (fino a 4.000) e scrolling gestiti via hardware, True Colour da una palette di 16,7 milioni di colori. Full Motion Video incorporato con standard JPEG e MPEG.
Supporto Giochi: CD ROM a tripla velocità.
Sonoro: Stereo a 16 bit con capacità di campionamento di 44.1 KHz.
Giochi in Preparazione: Namco: R*idge Racer, Galaxian Cube, Cyber Sled*; Capcom: *SFII Collection; Konami: Gradius 4; Sunsoft: Myst; Virgin: Demolition Man, Army Of Darkness; Psygnosis: Ideal, WipeOut.*

NEC FX: disponibile a settembre 1994 in Giappone - EVVIVA!
Processore: chip NEC V8LO a 32 bit (RISC), velocità di 31,5 MHz.
Grafica: 2Processori Video, 30.000 poligoni/sec con texture mapping, True Colour da una palette di 16,7 milioni di colori.
Supporto Giochi: CD ROM a doppia velocità.
Sonoro: 24 bit con canali ADPCM (Analog to Digital Pulse Code Machine).
Giochi in preparazione: NEC: *Super Star Soldier 2, Doll Fighters, Y's 5, Far East Of Eden 4, New Bonk, Cosmic Fantasy 5, Darius Extra, Dragon Knight 4.*

NEWS ANTEPRIME

Segue da pagina 27

da generazione che garantirà risultati grafici e sonori ancora più eclatanti. Quello che forse non sapete è che la cartuccia potrebbe essere da ben 32 mbit, quindi la memoria a disposizione dei programmatori Nintendo sarebbe davvero tanta, decisamente sufficiente a mantenere le promesse di gioco a due in simultanea e di ambiente nel quale ci si può muovere liberamente, senza essere limitati in un corridoio, come era successo nel primo. Starfox. Non oso pensare al prezzo di un simile concentrato di tecnologia...

Uno dei giochi più belli, divertenti e appassionanti della storia sta per essere giocato dai possessori di MegaDrive mentre finora avevano solo potuto divertirsi dagli amici con PC Engine o SNES! Sto parlando di BomberMan, che giungerà sui MD di tutti voi agli inizi dell'anno prossimo. La conversione del superclassico della Human, che ha fatto faville su PC Engine e Super Nintendo, è curata dalla Probe che ha promesso di rendere giustizia a cotanto titolo. E se non lo fanno gli metterò una bomba sotto casa!

Bomberman, un'esplosione di divertimento ora anche per il MegaDrive

Ed eccovi alcune strepitose immagini del film (animato) di Street Fighter II! Il film, che avrà come protagonisti tutti e 12 i lottatori di SFII, sarà presentato in Giappone a metà luglio e senza dubbio diventerà ricercatissimo tra tutti gli appassionati del più famoso picchiadu-

Mega Drive 32

Un Natale coi fiocchi!

La Sega ha presentato alla Tokyo Toy Fair, svoltasi all'inizio di giugno, oltre alla console della nuova generazione, il Saturn, che non arriverà in Europa e nemmeno negli USA prima della metà del 1995, l'ad-on che tutti i possessori di MD aspettano: il Mega Drive 32!

Il MD32 può essere considerato il tentativo della Sega Europa volto ad allungare la vita dell'ormai "vecchia" console a 16 bit. Infatti, questa nuova periferica può essere vista dai nuovi compratori come un ottimo motivo per scegliere Sega piuttosto che Nintendo e, dal punto di vista dei vecchi possessori di Mega Drive, come un'interessante variante alla base che hanno già installato nella loro casa.

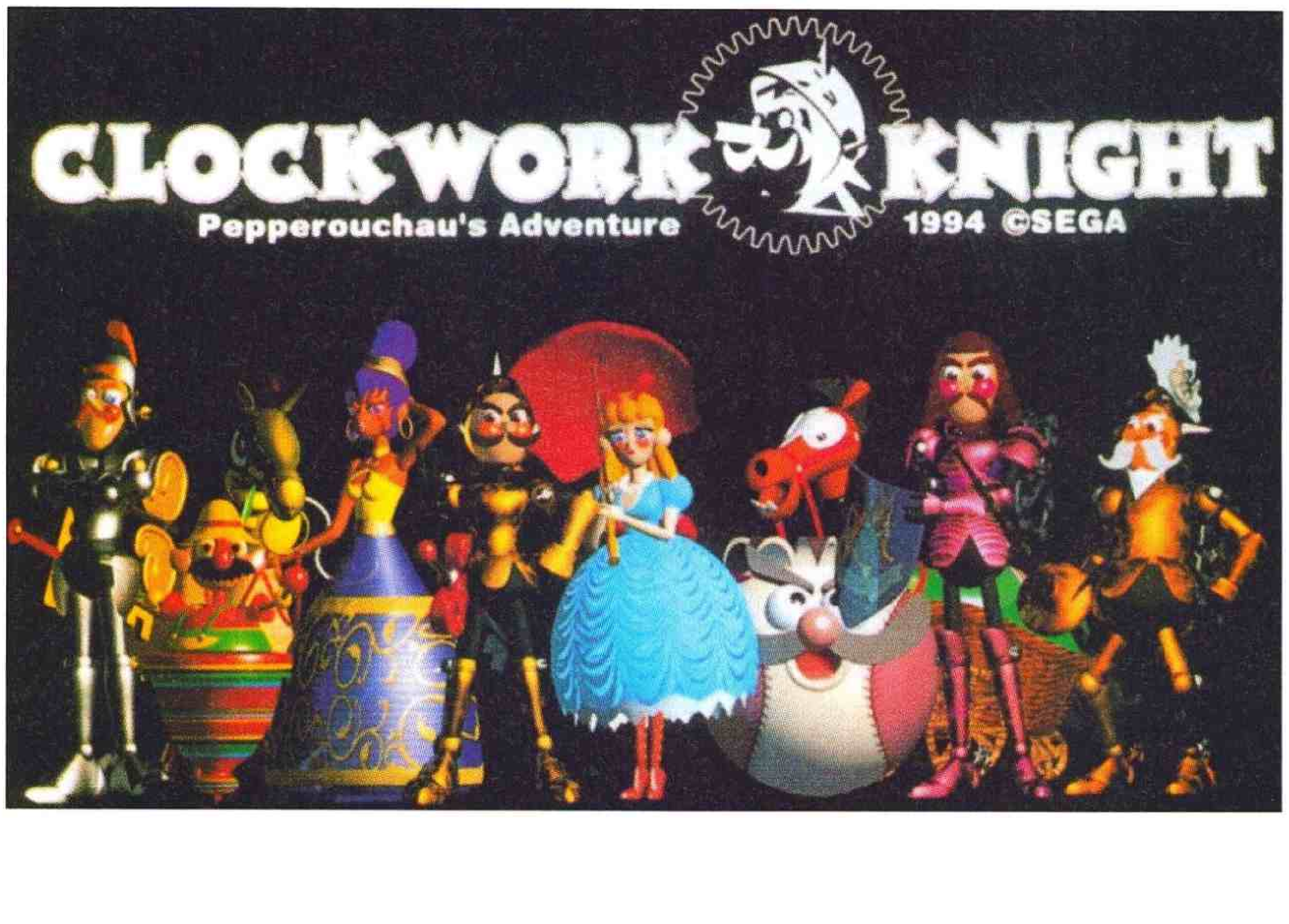
La Sega of Japan, sta attualmente lavorando a una dozzina di titoli appositamente dedicati al MD32, ma la consorella europea sembra intenzionata a prenderne in considerazione solo la metà, per concentrarsi in maniera maggiore su un numero inferiore di giochi di richiamo.

La data di lancio è stata fissata per fine novembre in Giappone, e con ogni probabilità arriverà prima di Natale in Europa. Il motivo di un così breve lasso di tempo, che intercorrerà tra la distribuzione giapponese e quella europea e americana, è legata al fatto che nel mercato giapponese il Mega Drive rappresenta una forza relativamente minore rispetto alla concorrenza, mentre in Europa la console Sega ha acquisito una fetta di mercato davvero considerole che non può non essere sfruttatato.

Calma ragazzi, calma. Queste immagini non sono della versione per MD32, ma sembra che le potenzialità dell'"ad-on" di casa Sega riusciranno almeno ad avvicinarsi, vedremo...

I titoli che saranno disponibili al momento del lancio si preannunciano interessanti: *Virtua Fighters, Daytona USA, Clockwork Knight* e *Mystery Mansion*.

Il prezzo dovrebbe aggirarsi indicativamente sulle 150 sterline (poco meno di 400.000 lire), ma ci si può aspettare una diminuzione del prezzo da qui alla data in cui il Megadrive 32 sarà effetivamente nei negozi.



ro della storia. Entro l'anno potrebbe essere presentata la versione in lingua americana e chissà che qualche lungimirante distributore cinematografico non decida di lanciarlo anche da noi...

SFII: The Animated Movie!

In Giappone, verso la metà degli anni Ottanta, nacque la serie di GdR per NES intitolata *Dragon Quest*. I titoli a partire dal numero III sono stati convertiti sul 16 bit Nintendo, mentre i primi due erano rimasti appannaggio esclusivo del vecchio 8 bit... fino ad ora, almeno! La Enix, infatti, sta per lanciare i primi due episodi della serie su un'unica cartuccia proprio per i vostri Super NES, che in questi mesi stanno facendo indigestione di GdR. Nella prima delle due avventure proposte vestirete i panni di Keith, un nobile cavaliere impegnato a liberare il reame del suo re da una serie di spiriti malvagi che lo hanno reso meno tranquillo della curva di uno stadio dove siano stati ospitati tifosi di Roma e Lazio durante un derby. Nel secondo episodio presente sulla cartuccia sarete invece Colin, un nano guerriero che deve recuperare la principessa rapita (e te pareva...). Due al prezzo di uno? Non male, non male...

Guardate un po' cosa sono riusciti a creare alla Interactive Design, semisconosciuta software house europea. *Flink*, questo il titolo del bell'action/platform qui ritratto, è un gioco da ben 25 livelli e la qualità della grafica, beh, la vedete da soli... Cercate tesori, incantesimi, e

Flink contro il mostro peloso. Perché non va dal barbiere?

Questo mese torna lo spazio dedicato al Giappone e ai suoi fantastici cartoni animati. Ma se l'ultima volta abbiamo parlato di lungometraggi, questa volta trattiamo un tema sicuramente più famigliare. Niente OAV o Anime (è un termine inglese e si pronuncia "anìm") quindi, ma serie televisive. Grazie al boom di questi ultimi anni, adesso si possono trovare in videocassetta gli episodi di molte serie più o meno famose. Ma solo il giorno che vedrò in commercio le puntate di "Daitarn 3" e di "Ken il guerriero" sarò veramente felice. Come dite? Sono già in commercio da un sacco di tempo? Beh, allora sono felice.

Trust

KEN IL GUERRIERO

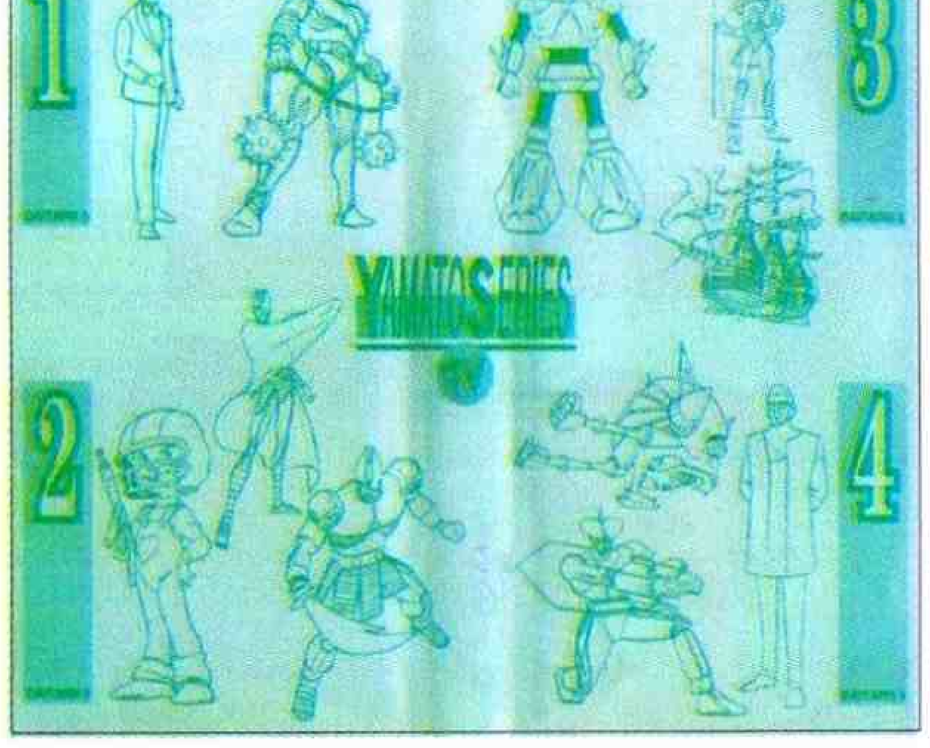
Collana Z VIDEO
70 minuti, 3 episodi, formato VHS-PAL
Distribuzione GRANATA PRESS

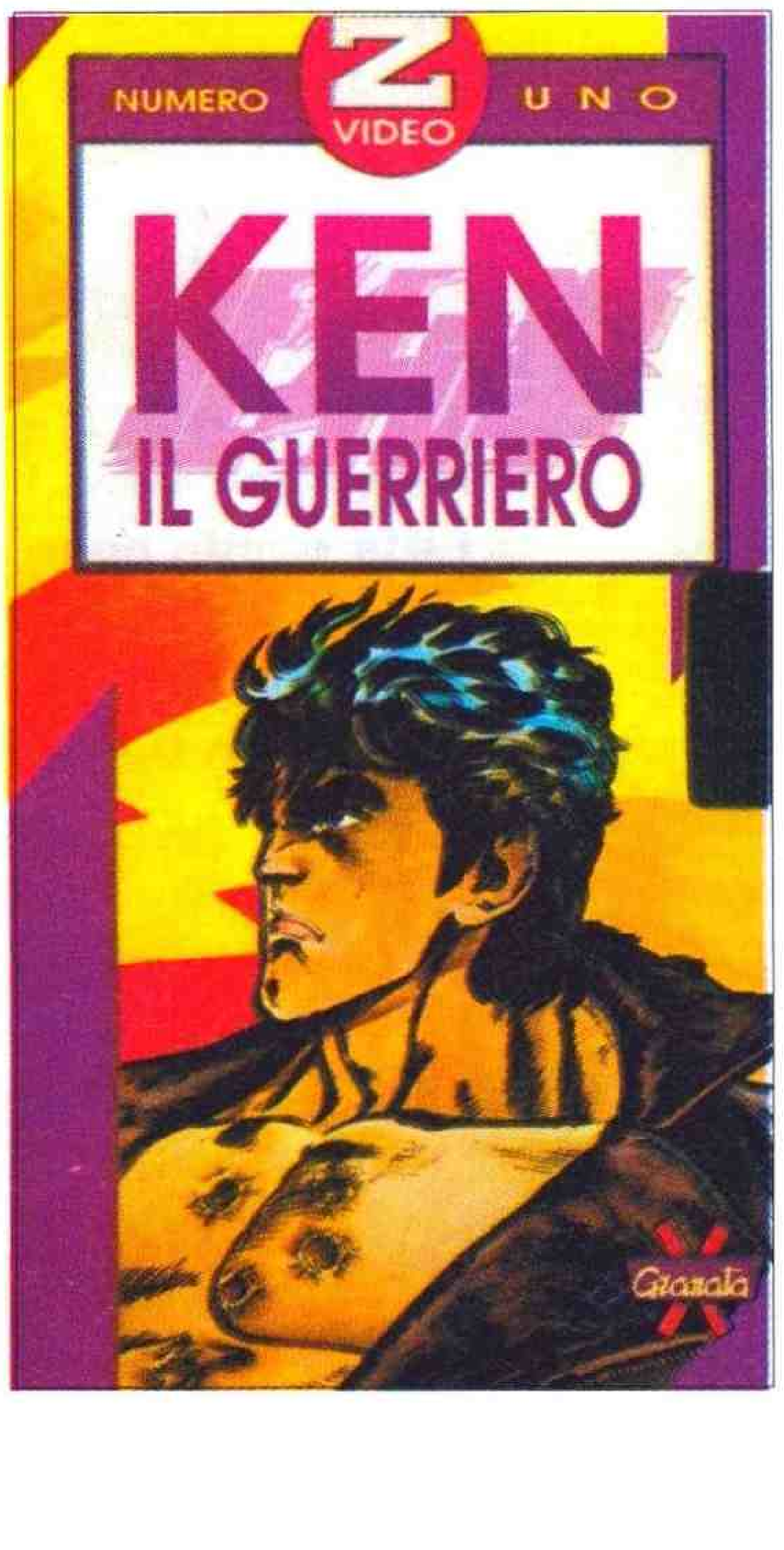
Qui siamo nello spazio dedicato alle news, ma questa volta voglio fare uno strappo alla regola. Quando si parla di serie televisive in videocassetta, infatti, non si può fare a meno di citare la mitica prima serie di Ken. E per quanto questa non sia una vera novità, siamo già oltre la decima cassetta, è davvero impossibile non nominare un personaggio che ha esaltato, ed esalta tuttora, miliardi (beh forse un po' meno) di ragazzi. Dubito fortemente che qualcuno non lo conosca, come sono sicuro che tutti gli appassionati avranno già comprato tutti gli episodi in circolazione, ma se anche una sola persona decidesse di avvicinarsi al manga (sempre edito da Granata Press) o alla serie televisiva grazie a questo trafiletto, ne sarei enormemente gratificato. Quindi cosa aspettate? Sia che siate dei Ken dipendenti, sia che non lo siate, non potete lasciarvi sfuggire l'occasione di portarvi a casa l'intera serie del mitico uomo dalle sette cicatrici.

DAITARN 3

Collana YAMATO SERIES TV
100 minuti, 4 episodi, formato VHS-PAL
Distribuzione POLYGRAM VIDEO

Chi è cresciuto a pane e cartoni animati conoscerà di certo Koros, chi guardava la televisione soltanto nei giorni di pioggia ricorderà solo Haran Banjo, ma tutti nella loro vita devono aver visto almeno una puntata di *Daitarn 3*, e chi non lo ha fatto deve assolutamente correre ai ripari. Ma siccome in questo periodo è raro incontrarlo nello zapping quotidiano, ecco che la Yamato Video ci viene in aiuto riproponendo l'intera serie in praticissime videocassette. Questo, infatti, è uno di quei cartoni animati che ha spopolato in Italia negli anni ottanta, ma che è destinato a rimanere nella memoria popolare almeno fino al 2050. Questo perché è la più divertente e appassionante serie basata su scontri tra mega robottoni. Quello che la differenzia maggiormente dalle altre (*Gundam, Goldrake, Mazinga, Gig* solo per citare i più famosi in Italia) è l'ironia e la demenzialità presente in ogni puntata, che oltre ad acchiappare il telespettatore lo fanno anche scompisciare dalle risate. Insomma, penso che almeno una di queste videocassette dovrebbe arredare la casa di ognuno di voi, anche fosse soltanto per le forme paradisiache di Beauty e Reika.



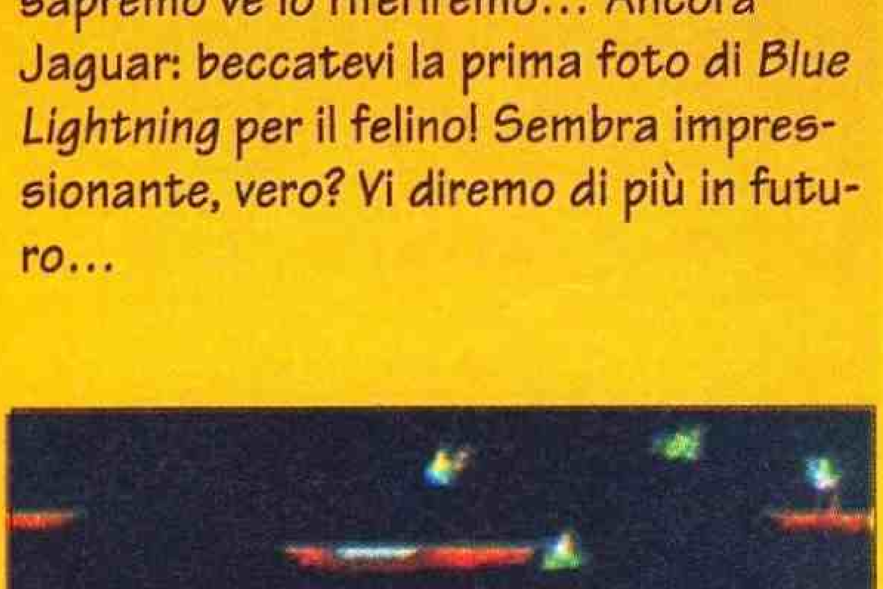


NEWS ANTEPRIME

armi extra per sbarazzarvi dei vari camitambufalioni che vi troverete innanzi. Data di uscita non ben specificata, ma si parla del prossimo autunno.

Acclaim e Williams avrebbero stretto un accordo per la produzione di un coin-op dedicato al wrestling (ricordiamo che Acclaim detiene i diritti di sfruttamento del marchio WWF nel mercato dei videogiochi fino al 2003) che dovrebbe uscire entro la fine dell'estate. Il gioco, che si preannuncia ultra-possente, dovrebbe essere rapidamente convertito su MegaDrive e SNES su cartucce da 24 megabit. Ancora mazzate, sempre mazzate, solo mazzate... I vostri genitori non sarebbero contenti di sapere che non fate altro che picchiare gente, lo sapete?

Oltre dieci anni fa, uno dei coin-op più gettonati del momento era Joust, capolavoro assoluto della Williams. Il gioco, per chi non lo sapesse, consisteva nel manovrare un cavaliere a bordo di un uccello surdimensionato e disarcionare altri cavalieri che svolazzavano allegramente in groppa a struzzi e poiane. Stranamente, nonostante l'incredibile successo che il gioco ebbe in sala, le uniche conversioni serie sono state quelle per Atari VCS e 7800. Ebbene, ora Joust ritorna! La macchine prescelta per la rentrée è sempre hardware di casa Atari, Jaguar, stavolta. Il bello è che Joust sarà un gioco bonus incluso in una cartuccia che conterrà anche un altro titolo. Al momento non si sa ancora quale sarà il nome di questo gioco "con sorpresa", ma appena lo sapremo ve lo riferiremo... Ancora Jaguar: beccatevi la prima foto di Blue Lightning per il felino! Sembra impressionante, vero? Vi diremo di più in futuro...



Joust, un graditissimo regalo dell'Atari che sembra averci preso gusto a farci giocare con con i vecchi classici del coin-op.

Vi siete mai chiesti come è nato il personaggio di Bubsy? E se i programmatori preferiscono lavorare con lo SNES piuttosto che con il Mega Drive? Ci sarà mai Bubsy 3? Proprio perché noi siamo curiosi almeno quanto voi, e in vista dell'uscita prevista per quest'inverno di Bubsy 2, abbiamo contattato il team che sta lavorando al gioco e gli abbiamo posto alcune domande.

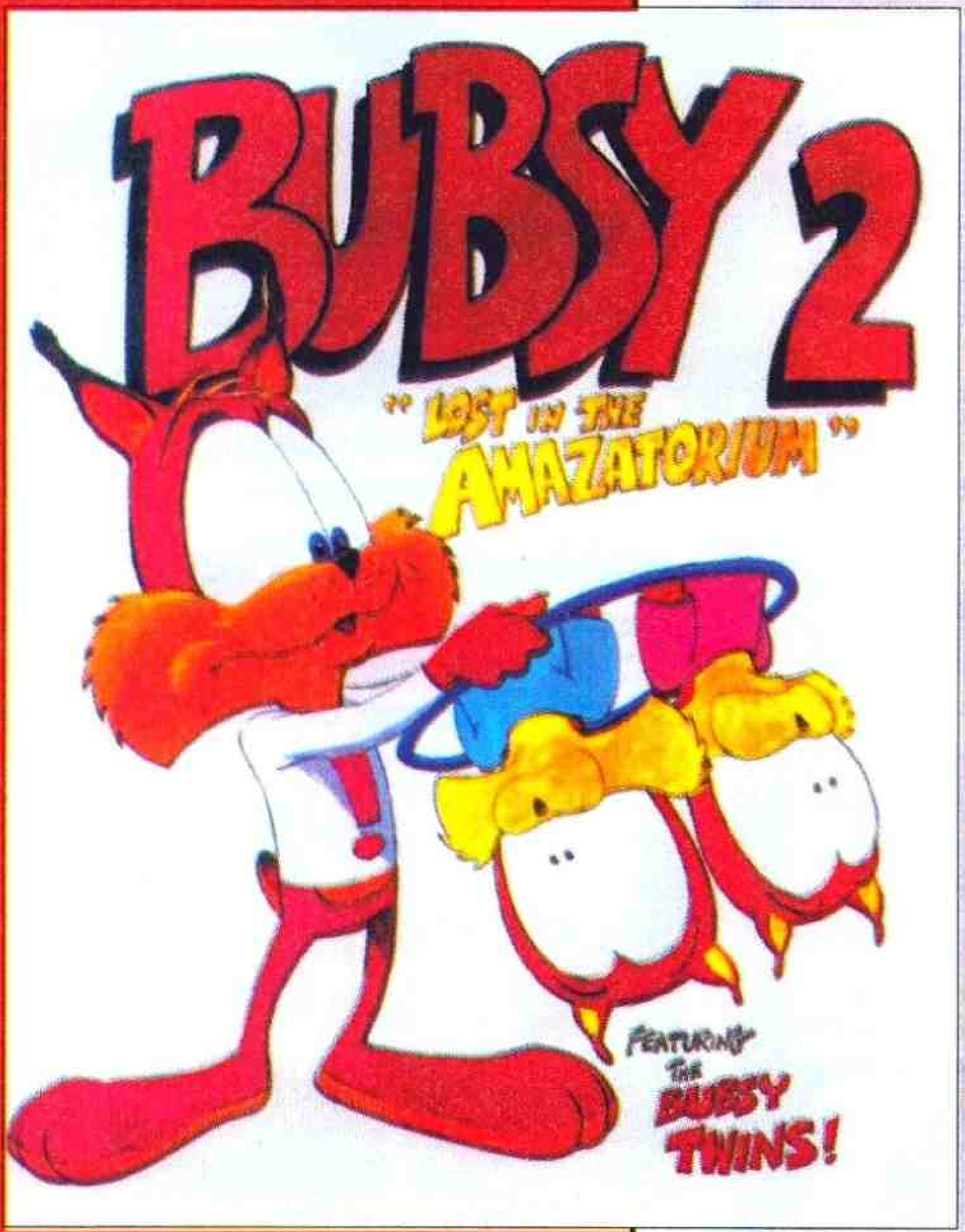
CHI, COME E PERCHÉ

Il team di programmatori che ha lavorato a *Bubsy 2* è composto da 12 persone, ognuna con il proprio compito specifico e i propri meriti nella programmazione del gioco. Di queste, ben cinque sono artisti grafici con una grande esperienza alle spalle: Adrian Bourne, oltre ad aver disegnato i fondali del primo *Bubsy*, ha creato le bellissime astronavi di *Total Eclipse* per 3DO, Arlin Robins è una scultrice che recentemente si è data alla computer grafica, Ken Macklin è il creatore del personaggio di Bubsy, mentre Michael McLaughlin ha disegnato i nemici del gioco e li ha animati (superbamente, aggiungerei). L'art director, ovvero il coordinatore dell'aspetto grafico del gioco, è Beckett Gladney, che in passato ha lavorato su più di una dozzina di giochi e che vanta un'esperienza nel campo senza precedenti. Completano il quadretto James Kucera, che si occupa dell'aspetto finanziario del progetto, John Skeel e Cyndi Kirkpatrick, coordinatori del team e responsabili del progetto che hanno accettato di rispondere alle nostre domande sull'andamento dei lavori.

BUBSY E I SUOI GEN

A PIEDI NUDI NEL PARCO

Bubsy 2 è ambientato nell'Amazatorium, un parco di divertimenti in cui i visitatori possono immergersi in un'esperienza virtuale grazie a una miracolosa invenzione di uno strampalato scienziato che risponde al nome di Virgil Reality (mmh, non so perché ma questo nome mi dice qualcosa). Tale strepitosa invenzione ha però l'inconveniente di "rubare" pezzi di storia per ricrearli nel parco; se per esempio nell'Amazatorium c'è una sezione dedicata alle piramidi egiziane, in Egitto ora si trovano enormi distese di sabbia al posto delle preziose costruzioni. Inoltre, nei libri di storia di tutto il mondo alcune pagine sono inspiegabilmente diventate bianche... I problemi hanno cominciato ad aggravarsi quando migliaia di persone in attesa dell'annuncio del loro volo si sono viste negare il check-in perché i fratelli Wright, inventori del primo aereoplano, non sono mai esistiti. Nonostante questi strani avvenimenti, la vita continua normalmente per la maggior parte della gente, così come in casa Bubsy, dove i nipotini della lince sono riusciti a strappare allo zio la promessa di accompagnarli al nuovo parco di divertimenti. Una volta arrivati al parco, si sono accorti che forse il giorno di apertura non era quello, perché il parcheggio era stranamente deserto e dei lucchetti chiudevano i cancelli. Giusto il tempo di realizzare che il parco era chiuso e Bubsy si rende conto che i nipotini si erano intrufolati furtivamente nel parco spinti dalla loro curiosità. E così, senza neanche accorgersene, la nostra lince si ritrovò in una nuova avventura...



Può saltare, rotolarsi, scivolare, tagliarsi le unghie e soffiarsi il naso; non sono sicuro delle ultime due azioni, ma una cosa è certa: grazie alla sua estrema abilità nelle acrobazie aeree, la nostra lince protagonista dell'omonimo, bellissimo platform non conosce ostacoli.

No, non sto parlando di Sonic (anche perché non è una lince, è un porcospino! NdR), ma di Bubsy, che dopo aver affascinato i possessori di MD e SNES è pronto a ripetere il suo grande successo con il seguito del gioco. Data la bellissima grafica del prequel e le straordinarie animazioni che accompagnavano ogni azione del protagonista, è ovvio attendersi qualcosa di più dal nuovo titolo della Accolade. Proprio per sapere che cosa ci attende, interpelliamo il team che sta lavorando al gioco.

Siete contenti del primo *Bubsy* e del successo che ha avuto?

Potremmo dire di essere soddisfatti, perché in effetti ha riscosso molto successo, ma in verità non lo siamo pienamente. Il fatto è che siamo dei perfezionisti e preferiamo non adagiarci mai sugli allori ma continuare a migliorare i nostri prodotti.

Molte software house inseriscono nel seguito tutte quelle cose che, per mancanza di tempo o per qualche altro motivo, non sono riusciti a mettere in un gioco. È successo lo stesso anche con *Bubsy*?

Dopo aver lavorato su *Bubsy*, siamo diventati dei programmatori abbastanza esperti per inserire numerose migliorie, come più voci digitalizzate e livelli più estesi, così come routine di gioco più elaborate. Per il seguito del gioco di *Bubsy* abbiamo inoltre ascoltato attentamente le proposte dei giocatori che hanno provato il primo titolo. È molto importante seguire le preferenze del pubblico: questo tutti lo sanno, ma pochi lo mettono in pratica.

La trama narra di un certo parco di divertimenti in cui la realtà e la fantasia si fondono per divertire i clienti in cerca

di nuove esperienze. Vi siete forse fatti coinvolgere dalla moda della realtà virtuale?

Sì, forse siamo stati influenzati dalla realtà virtuale, ma ci teniamo molto a dire che il nostro è un concept innovativo. L'idea del parco dei divertimenti, l'Amazatorium, è nata in una riunione in cui stavamo delineando le caratteristiche del nostro nuovo gioco; c'erano diverse alternative, ma questa ci è piaciuta di più, perché in questo modo possiamo ambientare il gioco in diverse locazioni spazio-temporali tipiche dei platform utilizzando un background narrativo d'effetto.

La presenza dei nipoti di Bubsy nel gioco fornisce la possibilità di giocare con un amico vestendo i panni di uno dei due. Non si tratta di un semplice modo a due giocatori. Puoi parlarcene?

In *Bubsy 2* ci sono due modalità di gioco a due (pero, quanti due! NdR). Il primo modo è il classico che viene usato nei giochi di questo tipo: i due giocatori collaborano per conseguire lo stesso scopo. Il secondo modo, invece, è molto più divertente: un giocatore comanda Bubsy, mentre l'altro veste i panni di uno dei due gemelli. Scopo del secondo giocatore sarà di ostacolare in ogni modo l'avanzamento di Bubsy, mentre l'altro dovrà cercare di proseguire il suo cammino.

Il primo *Bubsy* contava molto sull'eccezionale animazione del personaggio. Che cosa dobbiamo aspettarci dal seguito?

MELLI

Abbiamo aggiunto circa il 50% dei frame di animazione di Bubsy e i movimenti risulteranno più fluidi e realistici. Anche i nemici ora possono contare su maggiori frame e i fondali sono molto più curati.

***Bubsy* era un gran bel platform, ma che cosa dovrebbe spingere la gente ad acquistare *Bubsy 2*, data la spietata concorrenza del settore?**

Prima di tutto perché, proprio per il fatto che ci sono fiumi di giochi tutti uguali, il nostro emerge per l'estrema simpatia del personaggio e per l'elevata giocabilità. In più ci sono 3 sottogiochi, trama non lineare, finali differenti, interazione con oggetti e molte altre cose che terranno alto l'interesse del giocatore.

Da quanto tempo state lavorando a *Bubsy 2* e quando contate di terminarlo?

Abbiamo iniziato i lavori circa un anno e mezzo fa e contiamo di terminarlo in tempo per farlo uscire nei negozi a Natale.

Avete in progetto *Bubsy 3*?

Sì, effettivamente abbiamo intenzione di continuare la serie, ma è troppo presto per parlarne. Adesso come adesso siamo troppo immersi nella programmazione della seconda puntata del gioco, poi ci spetta una meritata vacanza e in seguito si vedrà...

Com'è nato il personaggio di Bubsy?

L'idea è nata da Ken Macklin, che ha lavorato seguendo le direttive di John Skeel. Volevamo disegnare un animale caratterizzato da una forte carica di simpatia, agile e intelligente. Ken si è ispirato a fumetti, cartoni animati e illustrazioni di ogni tipo e, dopo diversi tentativi, è nata la lince che tutti conosciamo.

Negli Stati Uniti verrà trasmessa una serie animata basata sul personaggio e presto uscirà anche una linea di giocattoli a lui dedicata.

Una domanda un po' cattiva: preferite sviluppare giochi per SNES o MD?

Per quanto riguarda grafica e sonoro, preferiamo lavorare con lo SNES, ma allo stesso tempo siamo scoraggiati dalla politica di censura adottata dalla Nintendo e dalle difficoltà economiche che comporta lo sviluppo dei suoi giochi. Anche la Sega ha più limitazioni, ma si tratta di tutt'altro tipo di problemi.

Avete avuto qualche problema di programmazione su una delle due macchine in particolare?

Abbiamo incontrato problemi di ogni sorta con entrambe le console. Il Super Nintendo è più elastico dal punto di vista grafico, mentre il Mega Drive è più versatile per quanto riguarda le voci digitalizzate. Inoltre, il codice per MD richiede meno istruzioni di quello per SNES. In fondo, ognuna delle due piattaforme ha i suoi pregi e i suoi difetti.

Che cosa ne pensate delle nuove console che invaderanno il mercato?

Non vediamo l'ora di vedere che cosa succederà e quale sistema prevarrà sugli altri. È il sogno di ogni programmatore potere sviluppare un gioco senza dover continuamente far fronte alle limitazioni della macchina.

Quando pensate di programmare qualcosa per le nuove piattaforme?

I prossimi titoli della Accolade sicuramente gireranno su una o più delle nuove macchine: stiamo solo attendendo il momento giusto.

Okay, le domande sono finite. Grazie per la collaborazione e ciao!

Un saluto ai lettori di Game Power: ci vediamo presto con *Bubsy 2*!

• Stylz

I disegni di queste pagine mostrano alcuni dei personaggi di Bubsy 2 realizzati a mano. Le stupende animazioni del primo Bubsy ne hanno decretato il successo e, senza ombra di dubbio, accadarà lo stesso anche con questo nuovo titolo.

THE GAME SHOCK

UN TERREMOTO NEI VIDEOGAMES!

**PENSAVATE CHE NON CI FOSSE SCAMPO ?
CHE IL MONDO DEI VIDEOGAMES FOSSE SEMPRE UGUALE ?
NESSUNA NOVITÁ?**

**ORA C'È VIRGIL!
NOI SIAMO LA RIVOLUZIONE.
NESSUNO TI HA MAI OFFERTO PRIMA NEWS,
RECENSIONI & HELP AD OGNI ORA;
NOLEGGIO IN TUTTA ITALIA,
PREZZI IMBATTIBILI, ACQUISTO E VENDITA USATO!**

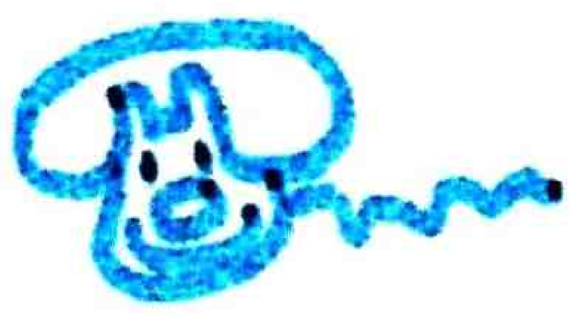
**NOI SIAMO IL MONDO NUOVO DEI VIDEOGAMES,
LEGGI E SAPRAI COME ENTRARE!**

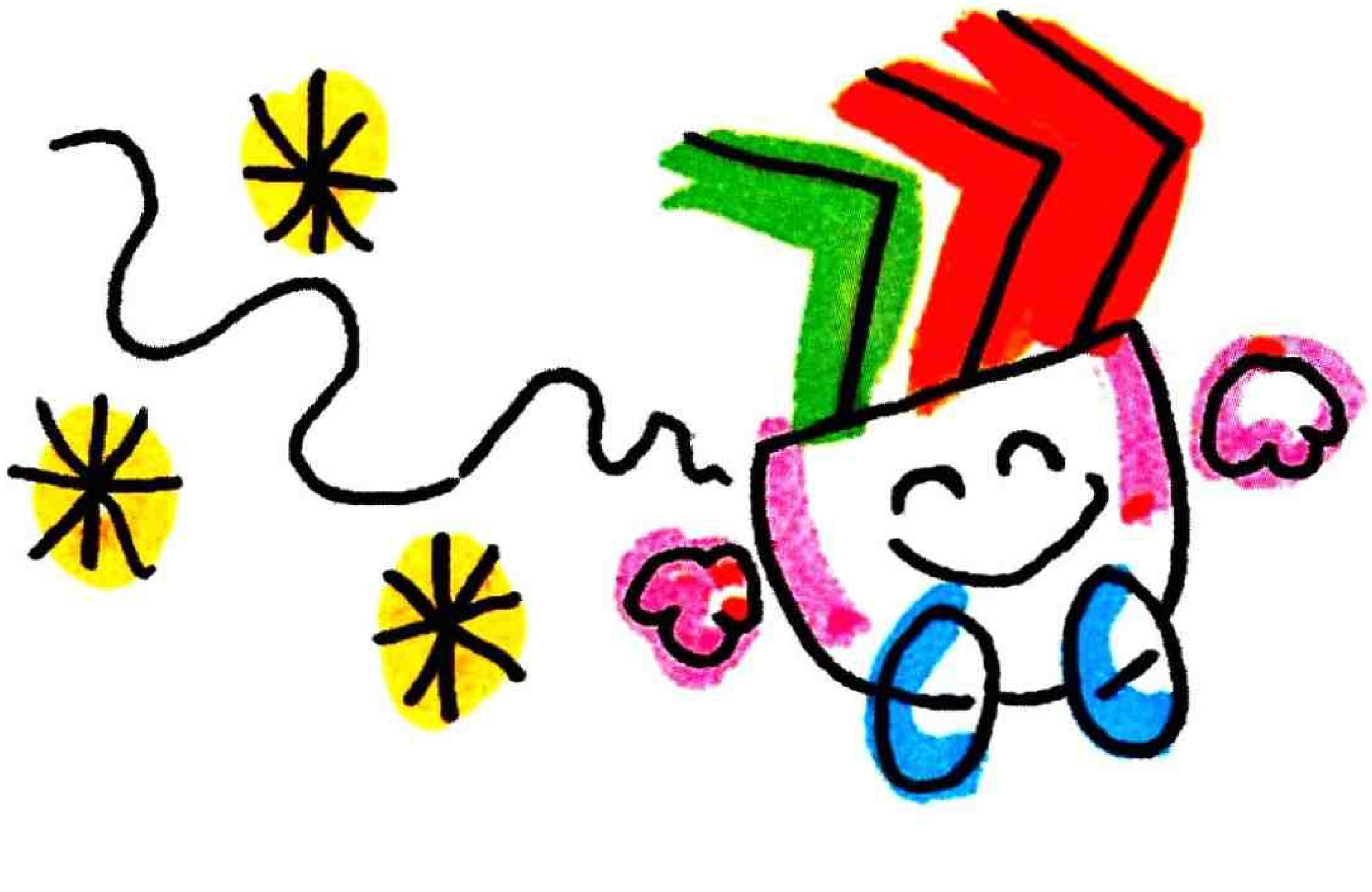
Prima potevate soltanto acquistare i vostri giochi.
Adesso con Virgil tutto cambia!
Virgil è un servizio telefonico interattivo per le console Mega Drive e Super Nintendo, parla ed esegue i vostri comandi, dandovi tutte le informazioni che desiderate.
Chiamando il numero 02-90782299, 24 ore al giorno, potrete:

- Ascoltare le prove e gli help di tutti i vostri giochi, anche i più nuovi.
- Acquistare i giochi al telefono dopo averne ascoltata la prova e verificata la disponibilità.
- Noleggiare in tutta Italia i giochi che desiderate.
- Acquistare giochi usati in perfette condizioni.
- Vendere i vostri giochi usati.

Non esiste un altro mondo come questo!

**VIRGIL È
02 90782299**





Virgil è un computer dotato di sintesi vocale e comandato dal vostro telefono. Virgil parla Italiano e risponde ai vostri ordini impartiti dalla tastiera di un telefono a toni.
Tutti i soci riceveranno il Tone Pad, con il quale è possibile comandare Virgil con qualunque tipo di telefono.

Virgil non è un servizio a tariffe speciali, costa come una normale telefonata!

I soci di The Game Shock sono tutti i tesserati del nostro club. Ricevono all'iscrizione lo Shocker Kit contenente la tessera, il codice segreto, il Tone Pad di Virgil e due simpaticissimi omaggi. Hanno diritto a chiamare Virgil sempre, ad ogni momento del giorno. Possono ascoltare le prove, i trucchi, gli aiuti che Virgil fornisce in anteprima assoluta, perchè conosce le novità giorno per giorno. Possono comprare i giochi a prezzi imbattibili, perchè scontati più che in ogni altro posto. Possono noleggiare per quanto tempo vogliono i giochi, dai classici ai titoli più nuovi, dovunque in Italia.
Possono vendere i loro giochi o acquistare i nostri usati garantiti.
Per diventare soci è necessario chiamarci tutti i giorni lavorativi al numero 02-90782303.

Anche i non soci possono utilizzare Virgil per ascoltare i titoli, i prezzi dei giochi e per ordinare alle condizioni più convenienti sul mercato. Chiamateci allo 02-90782303 per ricevere la vostra password per Virgil.

E adesso vi domanderete quanto costa...
Meno di quello che pensate!

Tessera di socio a The Game Shock con validità annuale comprensiva di pacco omaggio:
Lire 70.000

Vendita e Noleggio giochi:
Telefonate a VIRGIL per i prezzi incredibili delle decine di giochi pronti per la consegna.

Il costo del trasporto a mezzo posta urgente è incluso nei nostri prezzi!

È possibile ricevere il gioco tramite corriere espresso con l'aggiunta di lire 10.000.
In entrambi i casi al termine del periodo di noleggio il gioco è da inviare a The Game Shock tramite posta.

ADESSO SIETE PARTE DELLA RIVOLUZIONE! VI ASPETTIAMO A THE GAME SHOCK!

ATTENZIONE! VIRGIL HA UN REGALO PER TUTTI VOI!

In esclusiva per la sua nascita Virgil offre a tutti di sperimentare le sue recensioni, i suoi aiuti e i suoi trucchi. È sufficiente telefonare allo 02-90782303 per ricevere una password gratuita della validità di una settimana.
PROVATE VIRGIL!!!!!

The Game Shock
Piazza Toscana 2 Sub. 10 - 20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (MI)
Tel. 02 90782303 - Fax 02 90782450 - Virgil 02 90782299

Tutti i marchi riportati appartengono ai leggittimi proprietari. Vendita per corrispondenza ai sensi di legge con diritto di recesso entro 7 giorni. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Consultare il regolamento del servizio per ulteriori informazioni.

MD MEGADRIVE

SN SUPER NES

Psst! Hey, dico a voi! Vi interessa sapere qualcosa sul nuovo gioco di David "Aladdin" Perry? E a chi non interessa... Per vostra fortuna Gheim Pauà ha fatto un viaggetto negli States per propinarvi questo fantastico scoop!

È NATO

EARTHWORM JIM

Benvenuti tra queste pagine, pagine che saranno in grado di svelarvi i più reconditi segreti sul nuovo gioco di David Perry (oltre che primo titolo della Shiny Entertainment): *Earthworm Jim*. Prima di continuare, devo avvertirvi che quello che leggerete deve restare tra noi, non ditelo a nessuno, mi raccomando. Altrimenti, potrebbe scatenarsi un putiferio tra gli sviluppatori, i programmatori e i game designer, che potrebbero arrivare all'omicidio pur di scoprire come si può raggiungere l'obiettivo primario della loro vita: la formula segreta per creare il gioco perfetto. Quello che può essere rivelato al mondo è esclusivamente sottoposto al vostro insindacabile giudizio. Come avrete capito, scrivendo questo pezzo mi sono messo alla mercé di Earthorm Jim. Potrebbe scegliere di darmi una lenta e miserevole morte oppure decidere di farsi prendere da pietà e lasciarmi vivere.

Earthworm Jim è piombato nella redazione di Gippi tuonando: "Come ti sei permesso di rivelare al mondo intero l'esistenza di un gioco in cui sarò protagonista? Ti meriteresti una... pacca sulla spalla!". Sono quindi libero di raccontarvi tutto, l'incredibile storia della realizzazione del miglior gioco a piattaforme di tutti i tempi. Siete stati avvertiti! Stiamo parlando di *Earthworm Jim*.

Un giorno non molto lontano, un piccolo e tranquillo vermicello, girovagando per il prato vicino alla sua tana, in cerca di qualche bella pischella, viene attaccato da un enorme corvo

SEI UN VERME!

Dopo soli tre mesi di lavoro il primo gioco della Shiny Entertainment sembra assolutamente fantastico.

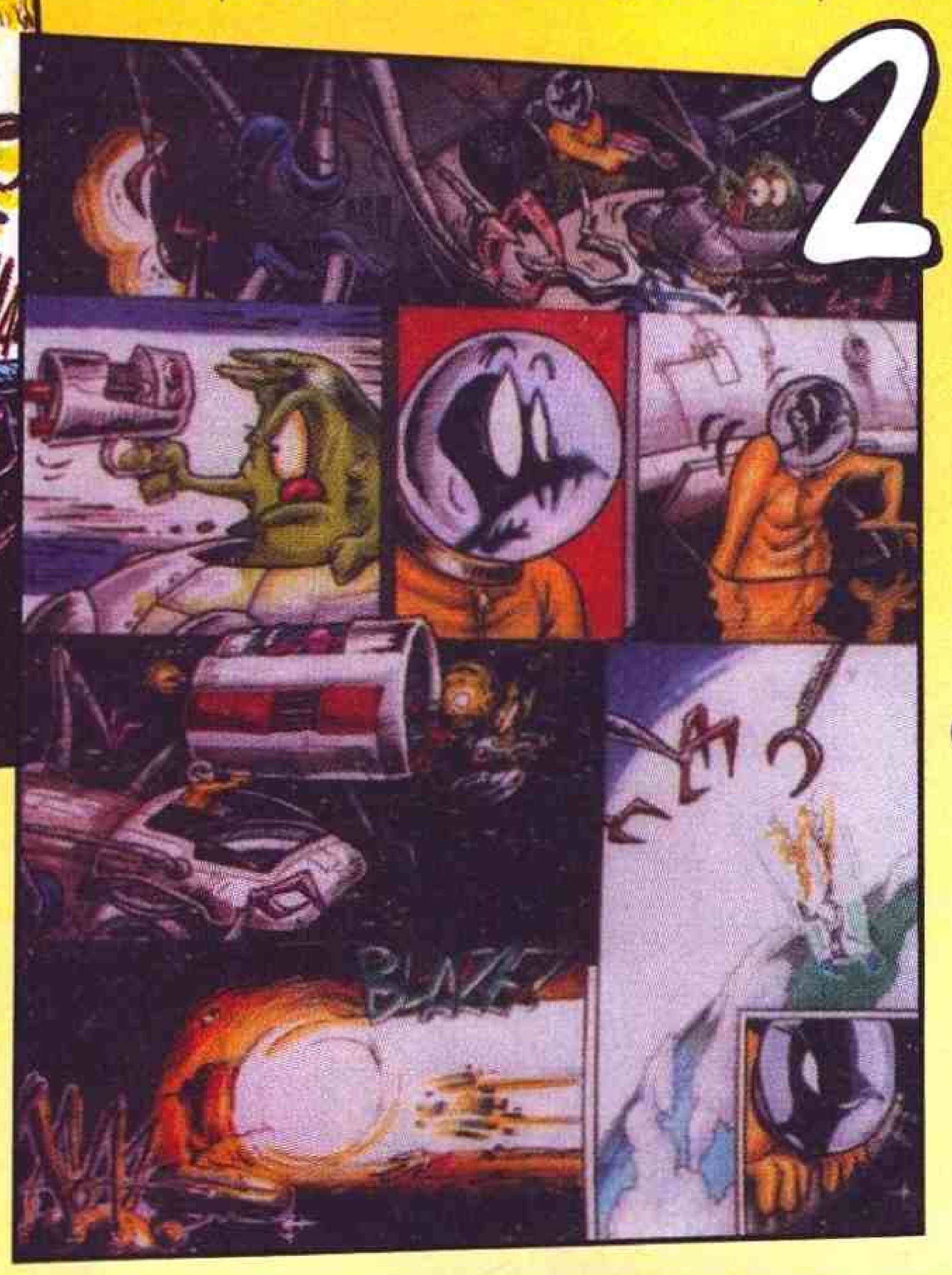
Vi ricordate di *Aladdin*? Bene, quasi tutti quelli che hanno lavorato a quel progetto fanno parte del team di svi-

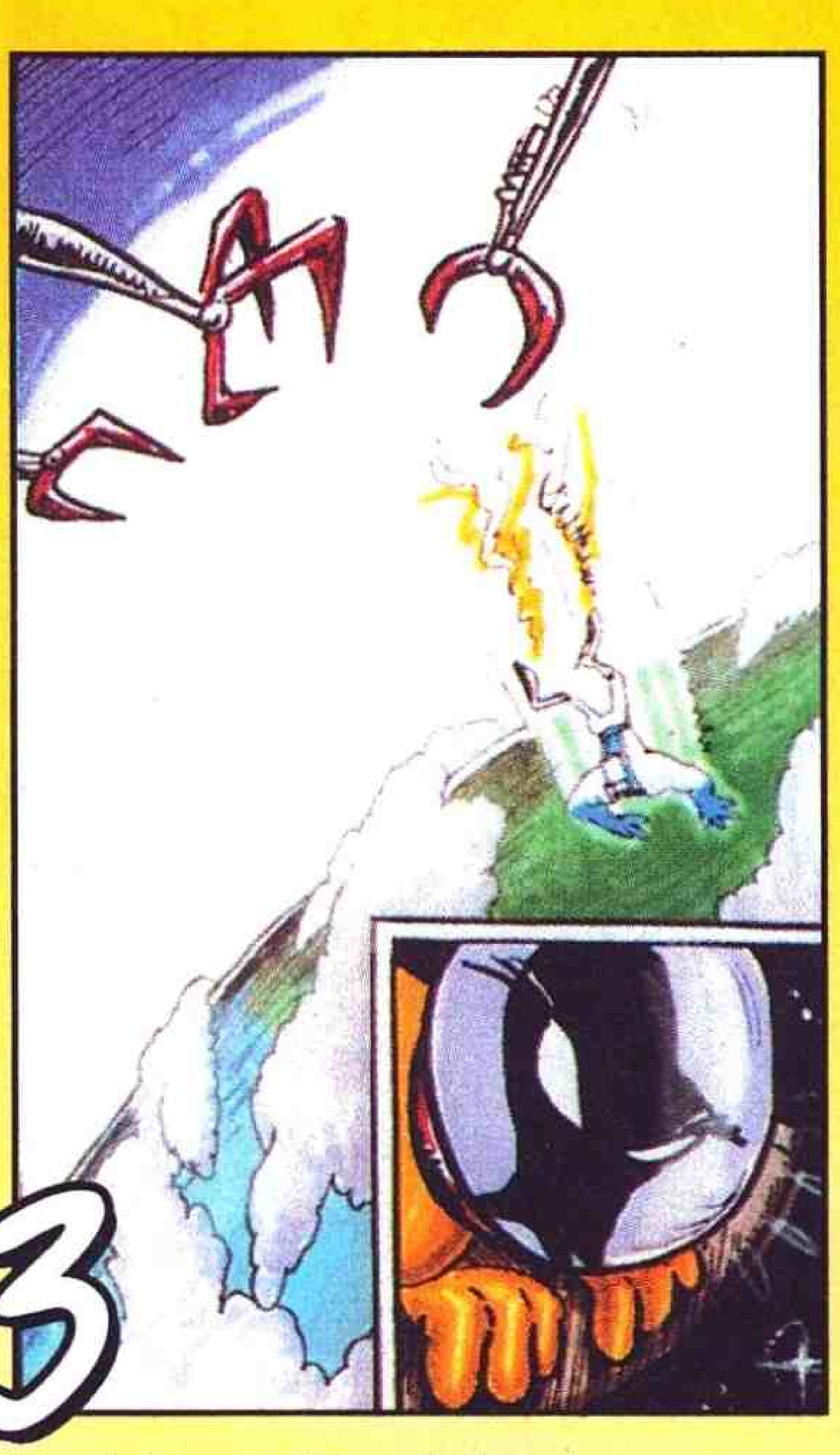
Earthworm Jim scopre l'immensa potenza della pistola che ha trovato ribaltandosi nell'aria. Certo che il rinculo non dev'essere niente male!

Il professor Monkey è uno dei nemici che Jim dovrà affrontare. Non sarà facile eliminarlo, perché come potete vedere non sta fermo un attimo.

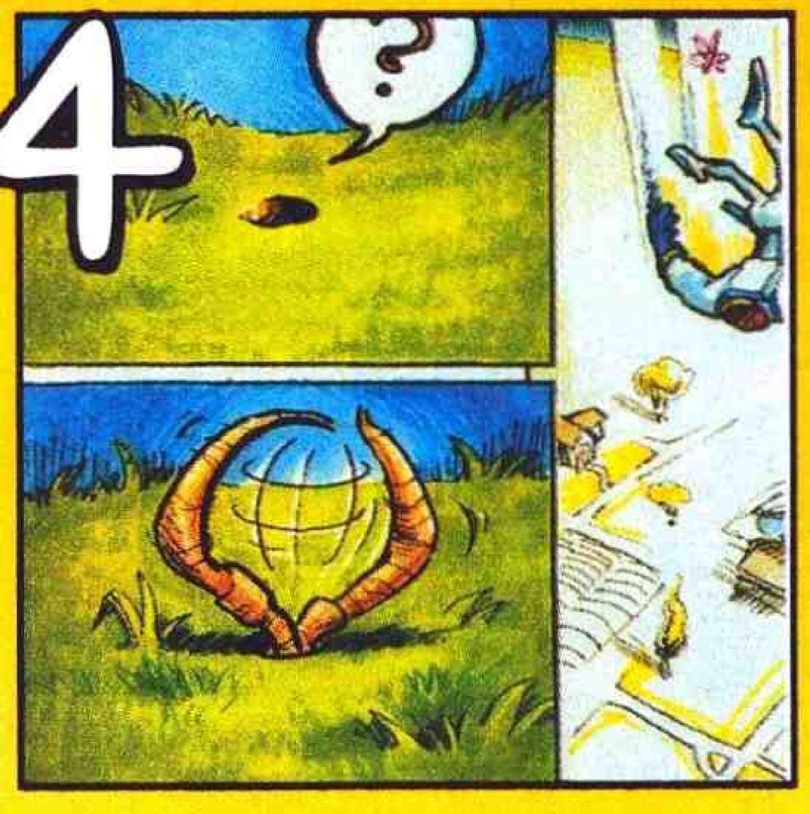
O UN VERME

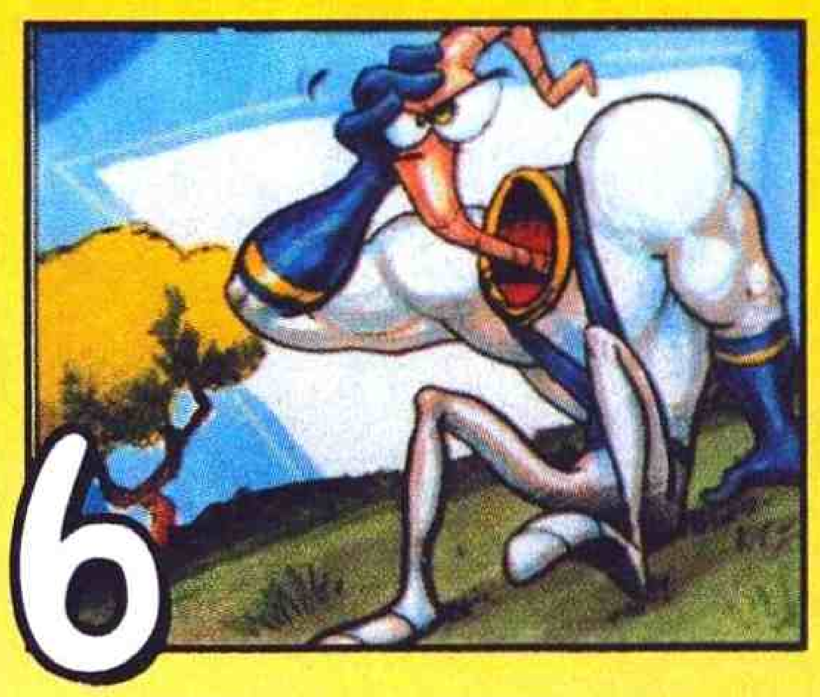
nero, che cerca di afferrarlo con il suo lungo becco. Il vermello cominciò a correre e riuscì a mettersi al sicuro nella sua tana proprio un istante prima che il pennuto, acquistata velocità e incapace di fermarsi in tempo utile, si smalti sul terreno, con un gran svolazzare di piume e fili d'erba. Nel frattempo, nel lontano spazio, un'astronave, che trasporta

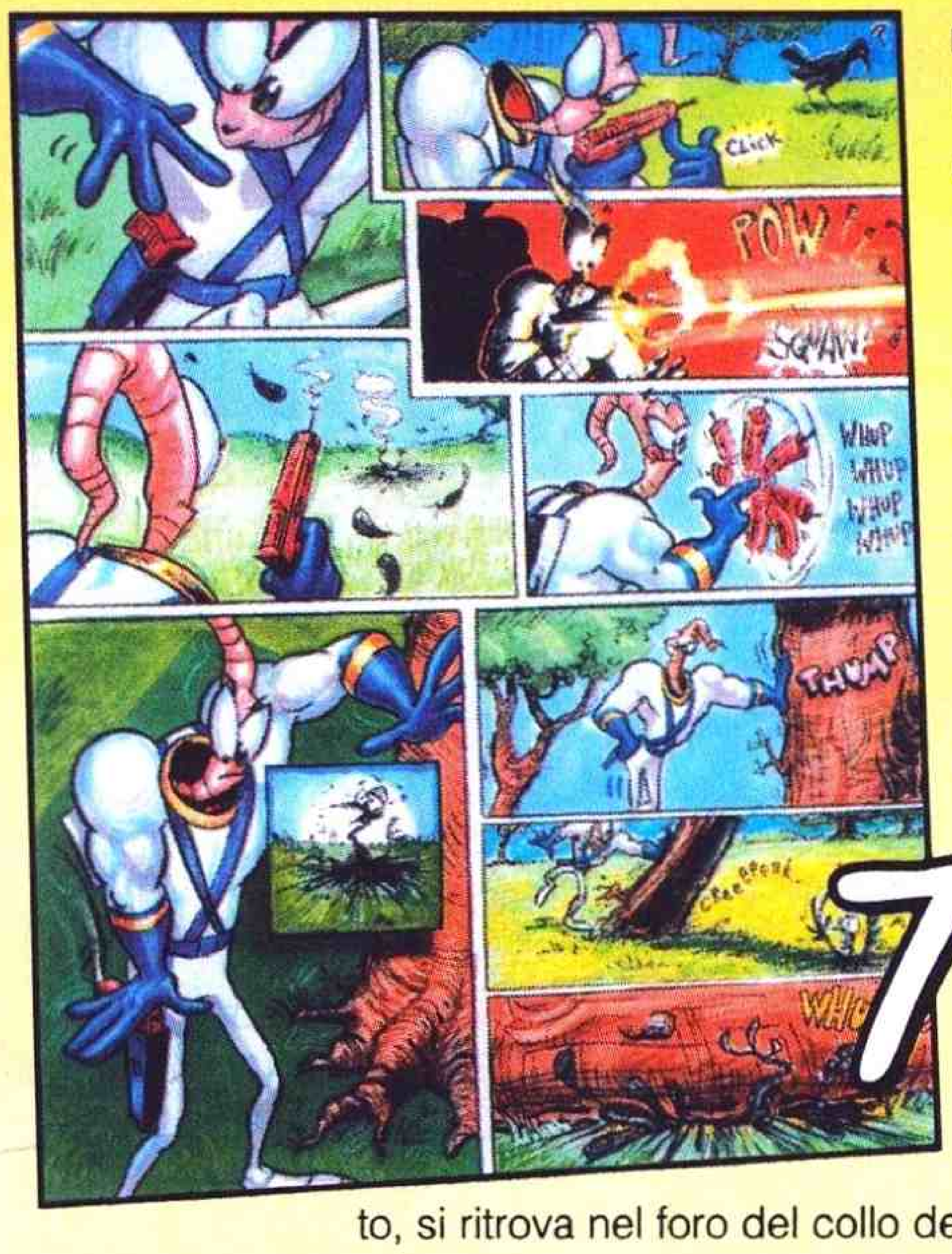




una tuta spaziale rubata, sta scappando da un certo Psy-Crow, un cacciatore di taglie incaricato del recupero della tuta. In un impeto di follia, Psy-Crow impugna la sua pistola laser e la punta verso il fuggitivo, che a sua volta, sentendosi minacciato, ne estrae una più grande; a questo punto il cacciatore di taglie tira fuori la terribile arma segreta, preme il grilletto nonostante corra il rischio di disintegrare ogni cosa, tuta compresa... e il resto è storia. In fondo







non è stata una grande trovata: l'alieno sarà pure incenerito, ma ora la preziosa tuta spaziale sta precipitando sul vicino pianeta Terra.

Torniamo al nostro tranquillo vermicello che, una volta assicuratosi dell'inoffensività del corvo, esce dalla sua tana per controllare la situazione, attirato da uno strano sibilo in continuo crescendo e... SBAM! Un enorme oggetto proveniente dal cielo (che poi sarebbe la tuta spaziale) gli piomba addosso. Per un caso estremo di fortuna, il bacherozzo, anziché venire spappolato dal peso dell'oggetto, si ritrova nel foro del collo dello stesso. A causa di una strana reazione atomica, chimica ed esoterica, oltreché spasmodica e chi più ne ha più ne metta, il verme e la tuta di ventano una cosa sola, dando vita a quello che sarà Earthworm Jim. Jim si sente spaesato: ora ha due gambe con le quali muoversi, due braccia con cui raccogliere... UNA PISTOLA! Accidenti, ma che cosa ci fa qui questo strano arnese? Bah, sembra facile da usare: basta impugnarlo, togliere la sicura e premere questo strano grill... ZZZAAAPP! Ecco che, senza neanche accorgersene e senza il minimo sforzo, Jim è quasi riuscito a incenerire il corvo che prima cercava di acchiapparlo e che ora riversa nuovamente a terra. Il nostro eroe non è abituato a certe cose e comincia a girargli la testa, quindi si appoggia a un albero per riposarsi e... KAABOOOM! L'albero si fracassa al suolo, sradicato dall'enorme forza, scatenatasi involontariamente, di Jim, e finisce addosso allo sventurato corvo che, è proprio il caso di dirlo, ci lascia le penne. Earthworm Jim si accorge di essere in possesso di un'enorme potenzialità e che d'ora in poi, la vita per lui sarà più facile... Intanto, però, non molto lontano, il cacciatore di taglie ha scoperto il punto in cui è precipitata la tuta e comunica ai suoi superiori che il prezioso indumento è vicino. Consapevole del rischio che corre, Jim taglia la corda e svanisce nell'oscurità, dove l'aspetta una nuova avventura, la più rischiosa della sua vita.

Jim sfoggia i muscoli che si ritrova dopo che gli sono cresciute le nuove braccia.

luppo di *EWJ*. I disegnatori dei fondali, Steve Crow e Nick Bruty, entrambi inglesi, si sono stabiliti a Laguna Beach per goderne il sole e le spiagge e per produrre il gioco più impressionante della loro già brillante carriera.

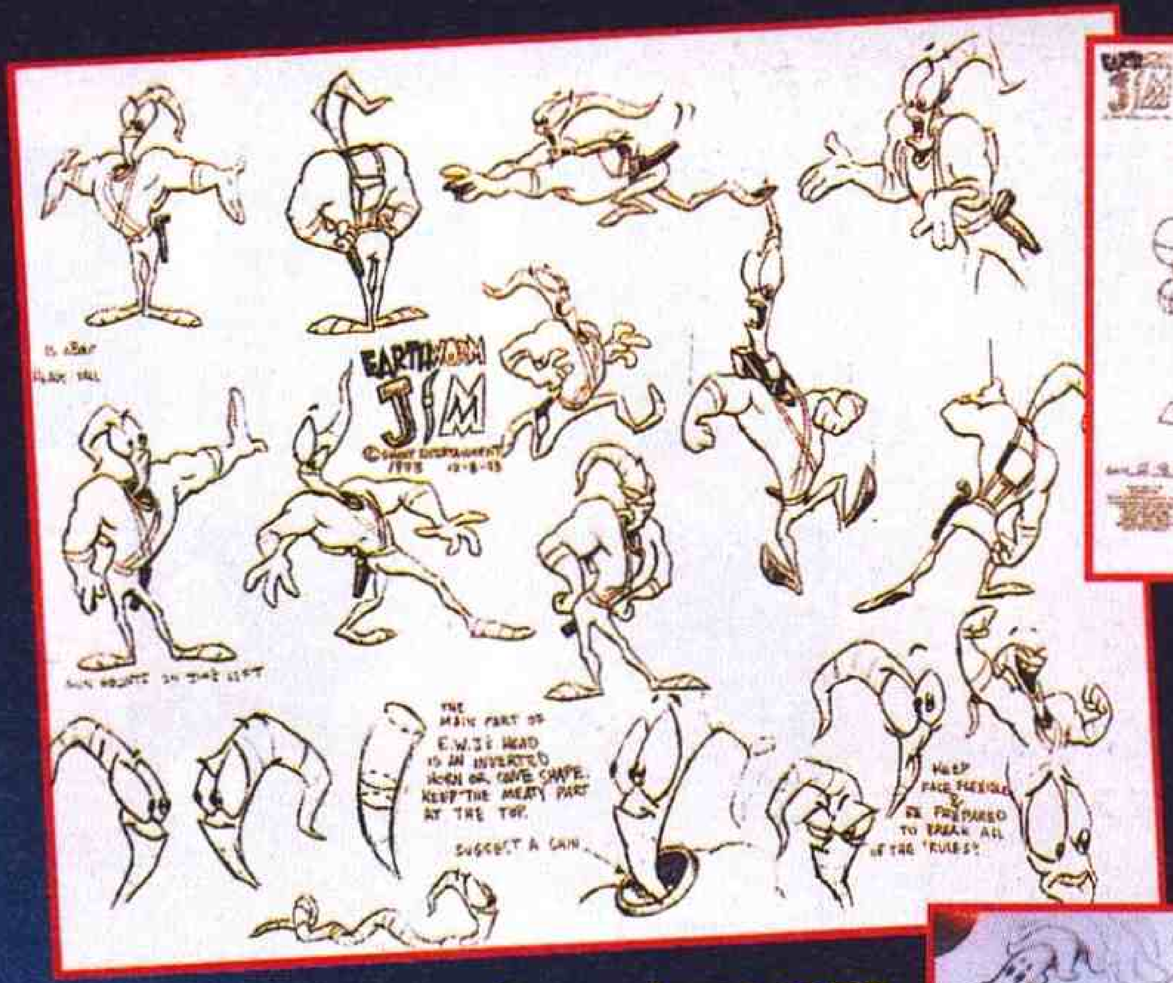
Il primo livello si chiama Chuck's Junkyard (letteralmente, il Deposito di Chuck), dove non tutto è quello che sembra a prima vista. I pneumatici prendono vita e attaccano il povero Jim, mentre orribili creature di ogni tipo si nascondono dietro oggetti apparentemente innocui. Nello sfondo si intravede il sole che spunta tra le nuvole, con un effetto straordinario che non può essere spiegato a parole ma che deve essere visto, e nastri trasportatori buttano la spazzatura di questa enorme discarica

Jim dovrà anche utilizzare le sue straordinarie doti di equilibrismo.

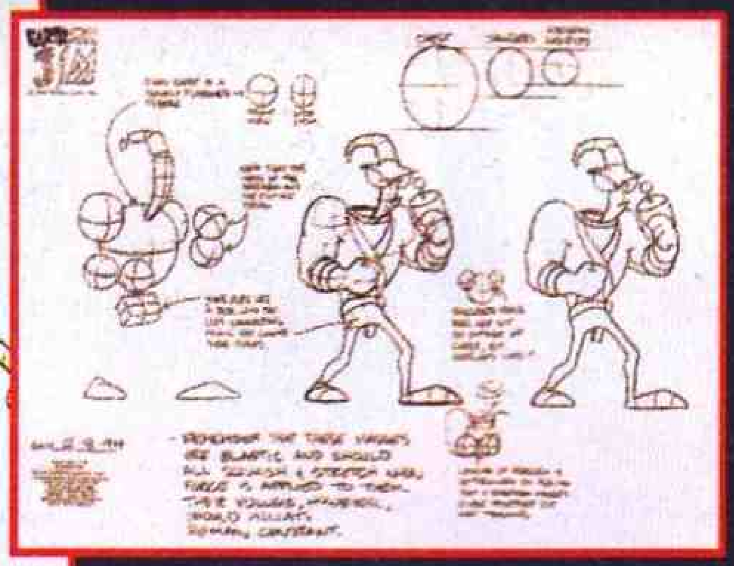
Jim in un ottimo tuffo carpiato!!!

sulla strada di Jim, impedendone l'avanzata. Lo sprite di Jim è corredato da stupende animazioni che, ancora una volta, devono essere viste con i propri occhi per essere comprese. Il vermone si può dondolare con una catena servendosi della testa, oppure utilizzarla come frusta (sempre la testa, ovviamente). La prima volta che lo vedrete in azione rimarrete a bocca aperta e sarà facile venire rapiti dal suo fare originale e strampalato.

Se poi avete paura che in *Earthworm Jim* accada quello che, bene o male, succede con la maggior parte delle cartucce per MD, ovvero che il lato sonoro venga lasciato in secondo piano, non preoccupatevi: adesso come adesso le musiche pronte erano ben poche, ma da quel poco che ci è stato dato di sentire è apparso subito chiaro che il gioco finito potrà contare su un supporto audio d'eccellenza. Vordak, da quando ha sentito le musiche di *Earthworm Jim*, non fa altro che canticchiarle in giro per la redazione al posto della Carmina Burana di Off e, seppure il nostro caro vampiro non sia il massimo per quel che riguarda l'intonazione, non ci stanchiamo di sentirle. Beh, forse questo è esagerato: smettila Vordak!

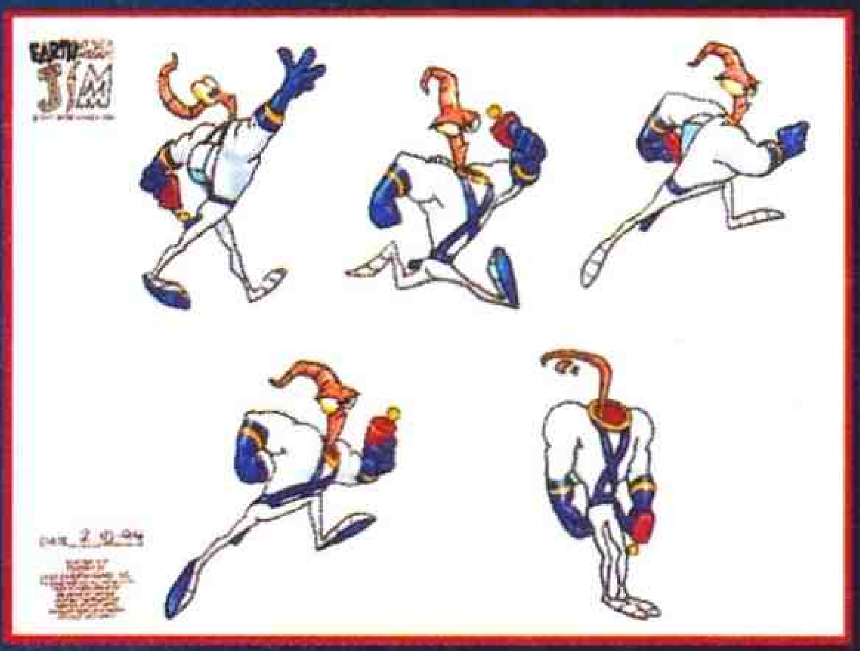


Questi schizzi a matita mostrano come è stato animato *Earthworm Jim*.



Lo sprite di Jim è formato da diverse forme geometriche assemblate alla perfezione.

Questi disegni, invece, mostrano il risultato finale che apparirà nel gioco.

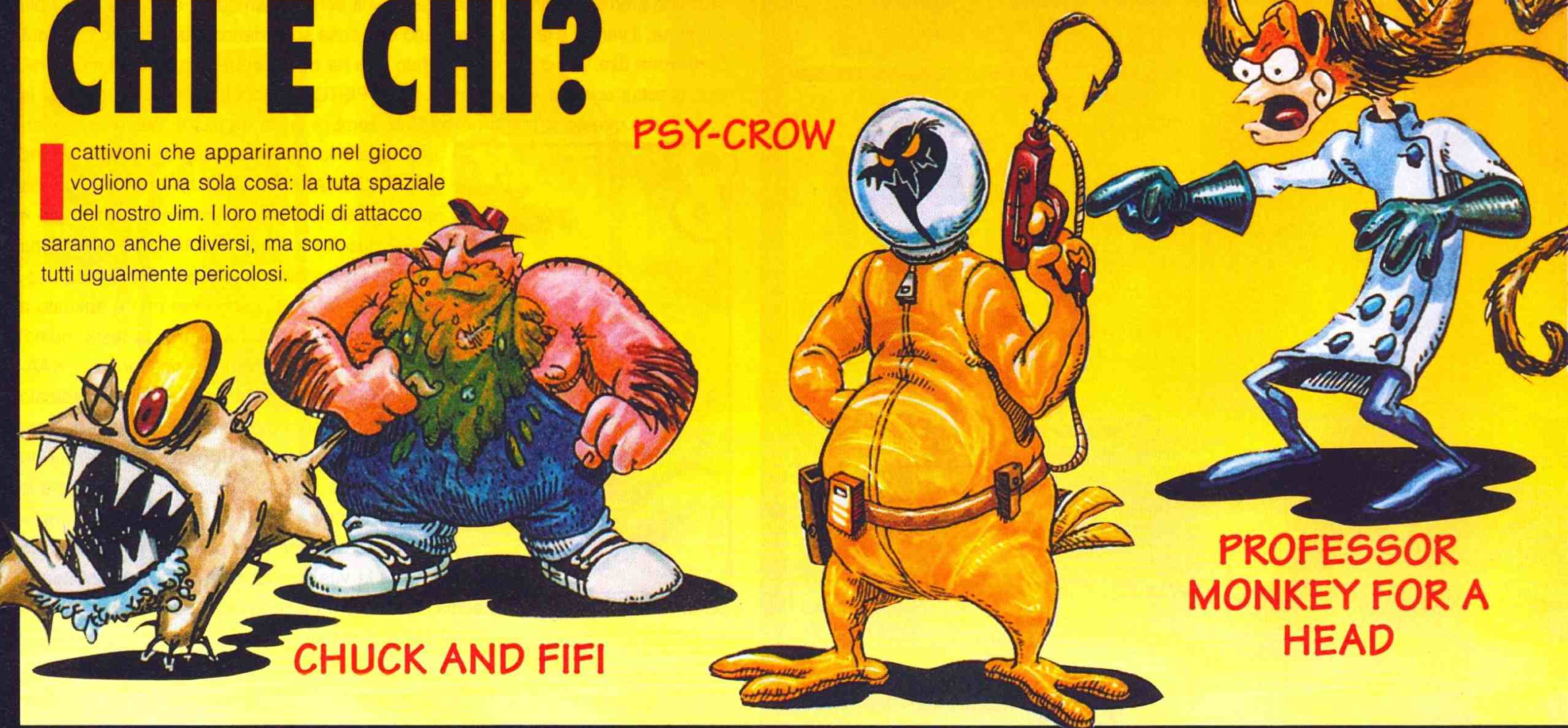


Più veloce di un verme comune inseguito da un corvo, Jim sfugge a un orripilante bruco gigante delle caverne.

Bisogna ammettere che i grafici stanno facendo un ottimo lavoro, ne è esempio questo enorme bruco armato di yo-yo.

CHI E CHI?

I cattivoni che appariranno nel gioco vogliono una sola cosa: la tuta spaziale del nostro Jim. I loro metodi di attacco saranno anche diversi, ma sono tutti ugualmente pericolosi.



A parte gli scherzi, bisogna ammettere che i programmatori stanno svolgendo un ottimo lavoro e ogni livello ha il proprio feeling e la propria atmosfera.

VERMIS IN FUNDO

Proprio perché i lavori sono ancora in alto mare e il gioco non uscirà prima di ottobre, non è possibile sapere quanto estesi saranno i livelli, ma una cosa è certa: sicuramente, la profondità del nuovo titolo e l'elevata giocabilità unita all'altrettanto alto fattore di sfida garantiranno un gioco superiore al precedente *Aladdin*, che ha lasciato l'amaro in bocca a non pochi. Per quanto riguarda le stime dei programmatori stessi, ci dovrebbero essere una ventina di livelli diversi, ognuno con enigmi e problemi di ogni tipo.

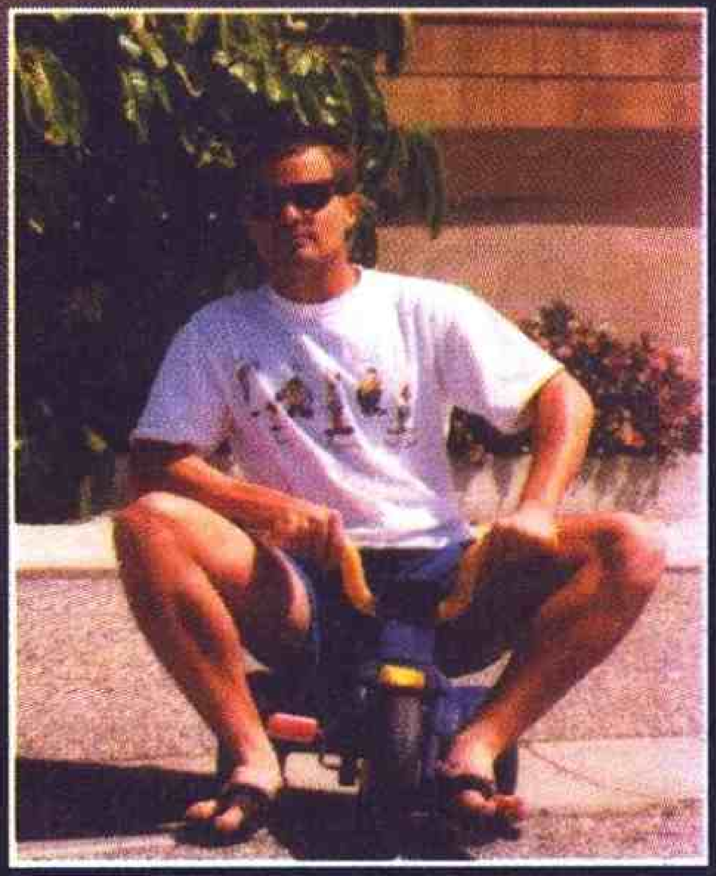
So per esperienza che molte, probabilmente troppe, volte viene pronunciata questa frase, ma credetemi, stavolta è proprio vero: questo nuovo titolo di David Perry promette veramente tanto e sembra proprio che sia destinato a diventare il migliore platform in circolazione. Del resto, se non lo credessimo anche noi di Game Power, perché diavolo credete che gli avremmo dedicato queste quattro pagine?

• Jason Johnson

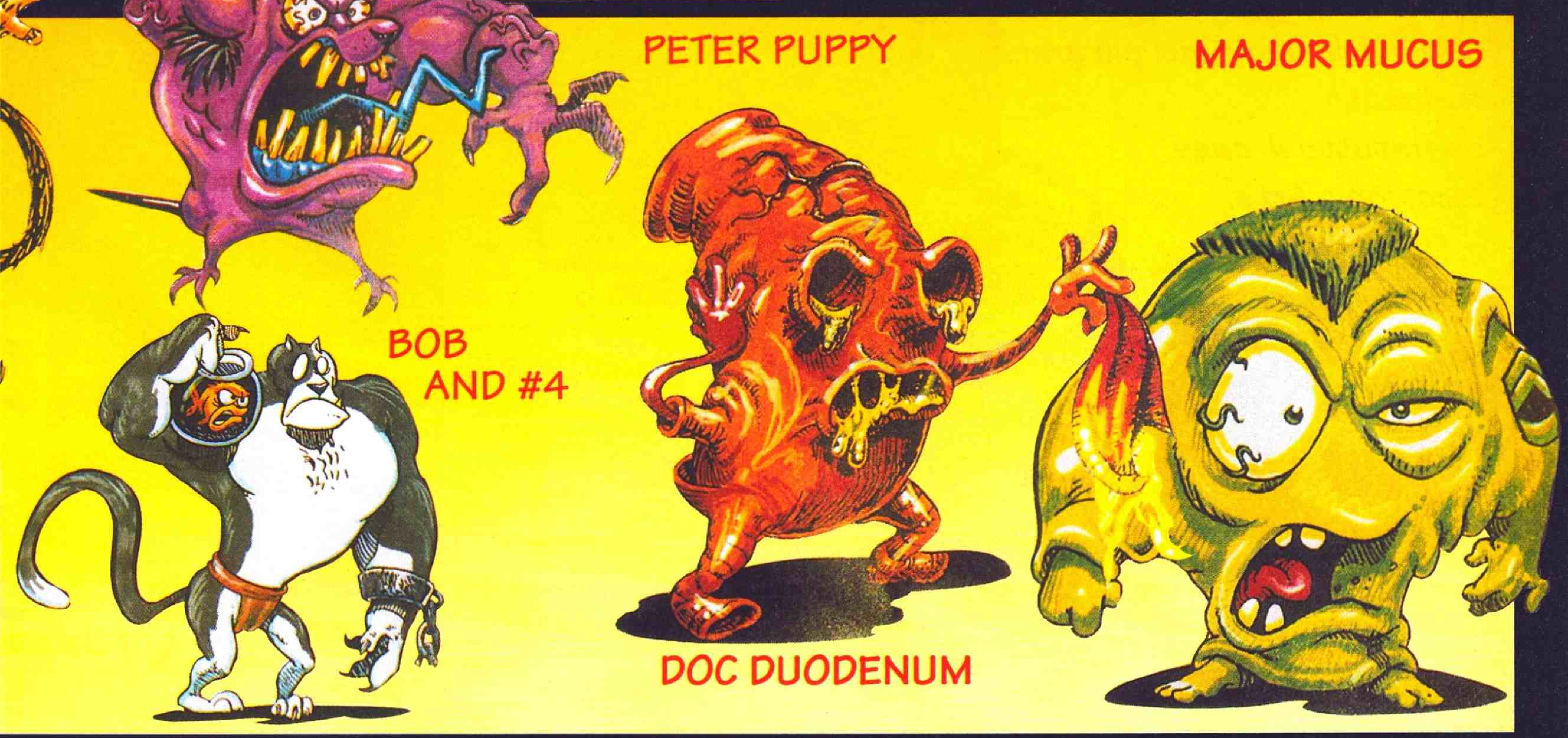
Ogni livello del gioco ha dei diversi background ottimamente realizzati e curati al singolo pixel.

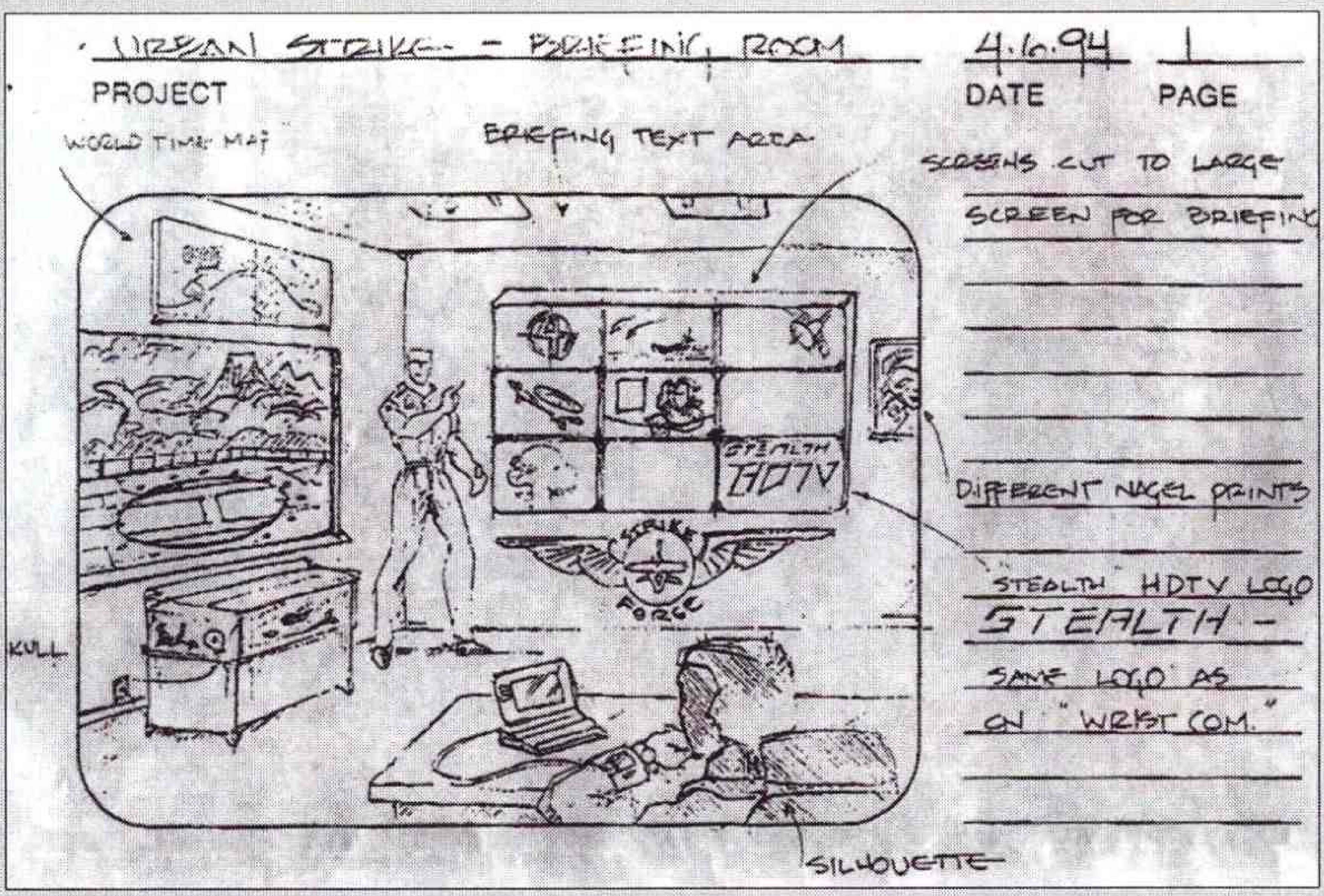
In questa foto vedete i programmatori del gioco. Secondo le loro intenzioni, se tutto va bene, *Earthworm Jim* dovrebbe uscire in ottobre.

Un grazie particolare a David Perry, senza il quale non ci sarebbe stato questo speciale… e neanche il bizzarro *Earthworm Jim*.



Nella discarica spaziale del primo livello dovrete affrontare nemici bizzarri come questo a sinistra.

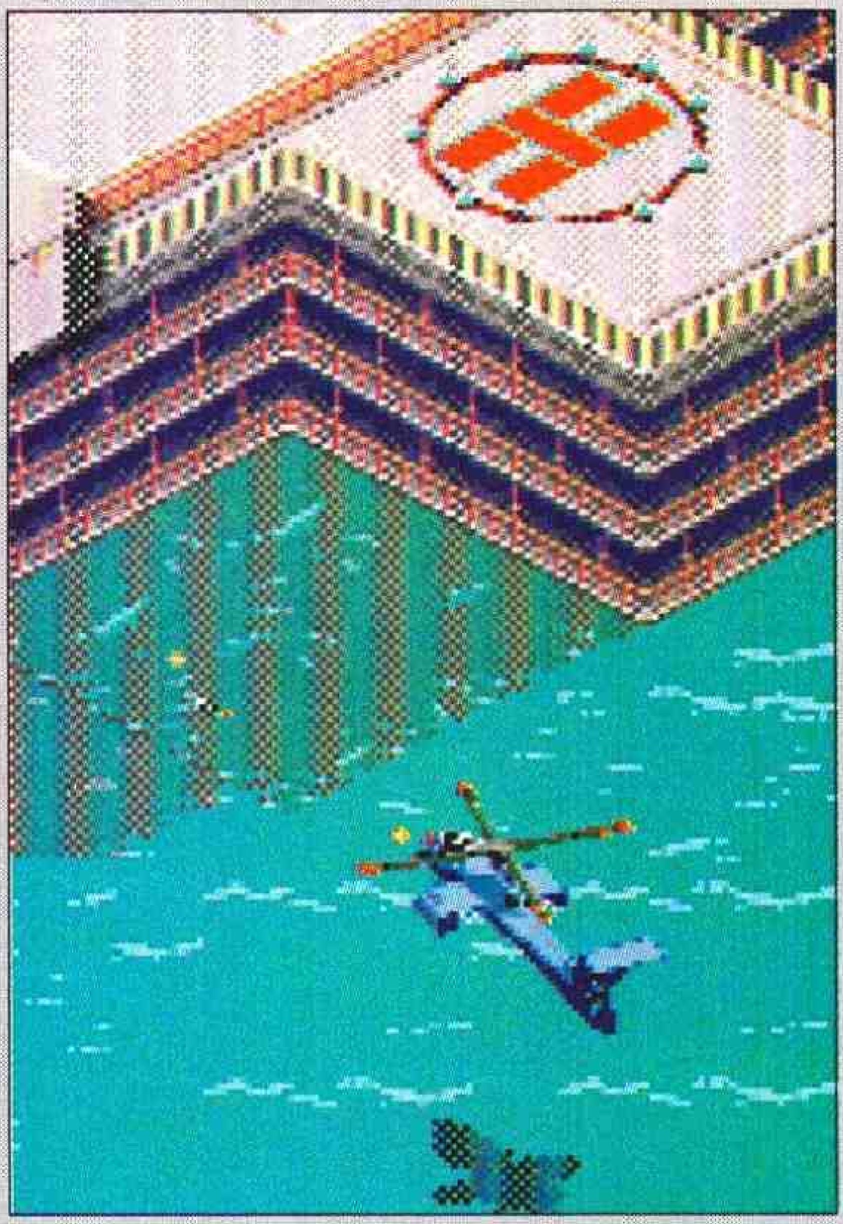




GUERRIGLIA IN CITTÀ

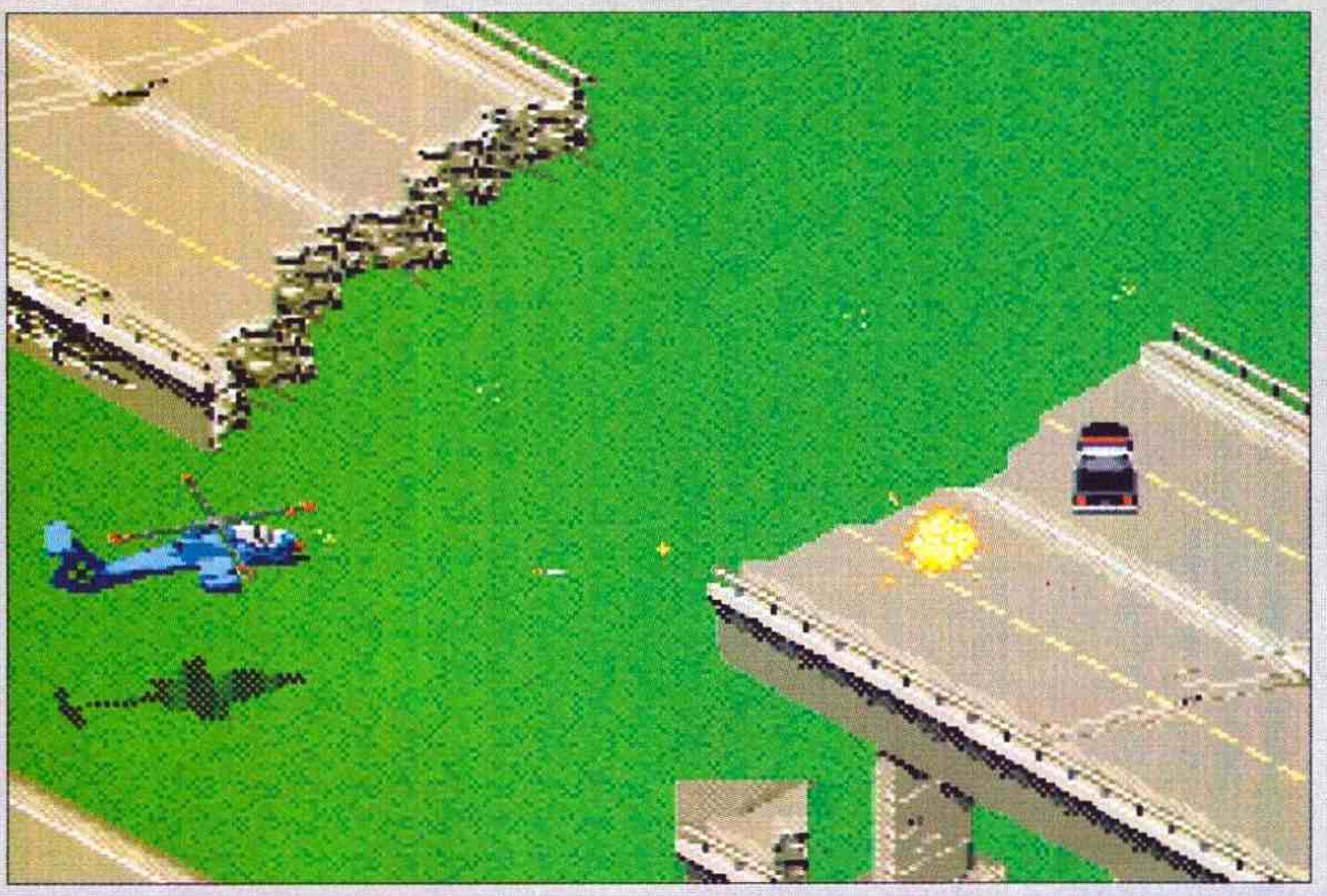
È in arrivo il terzo capitolo della serie di sparatutto inaugurata con Desert Strike e bissata con Jungle Strike: il nome del gioco sarà Urban Strike e le informazioni in nostro possesso parlano del miglior titolo della serie, del più grande e meglio realizzato sparatutto di casa Electronic Arts.

Siamo riusciti a contattare per voi John Manley, produttore di *Urban Strike*, e Tony Barnes, il Game Designer che sta dietro al progetto. I primi dati che siamo riusciti a ottenere riguardano la grandezza del gioco e le innovazioni che vi sono state apportate rispetto ai precedenti capitoli. Il gioco verrà contenuto in una cartuccia da 16 Mbit e sarà diviso in ben tredici livelli differenti. Ciò significa che si tratta di uno sparatutto più ampio di *Jungle Strike* del 50% circa.
La grafica, resa più "cinematografica", rende l'azione più realistica e fluida e la profondità di gioco sembra davvero curata nel dettaglio. John Tony hanno affermato di aver cominciato a lavorare sul progetto due o tre mesi dopo l'uscita di *Jungle Strike*, senza interruzioni. Lo sviluppo ha quindi richiesto circa sei mesi di duro lavoro, la maggior parte dei quali sono stati spesi in pre-produzione, dato che, al contrario degli altri due titoli, trovandoci nel futuro, non avevano materiale già pronto su cui lavorare (armi, mezzi, eccetera). Hanno quindi, prima di tutto, dovuto progettare tutte le armi, persino la pistola usata dal pilota. Ricordiamo che John Manley è stato il "game director" (termine inglese che, da noi, potrebbe essere tradotto con "regista di gioco") e, in quanto tale, ha dovuto più o meno fare, per i precedenti episodi della serie, il lavoro che ci si aspetterebbe normalmente proprio da un regista di Hollywood nei confronti di una produzione cinematografica: lavorare alla storia, comunicare ai grafici quali elementi andavano inseriti nei giochi, parlare con i programmatori dell'implementazione delle varie funzioni e, più in generale, coordinare il lavoro di tutto il team. Ha lavorato con Mike Posehn e con il grafico di *Desert Strike* e poi, oltre a Mike, con i cinque grafici e i due art director di *Jungle Strike*. Per *Urban Strike* sono stati mobilitati tre programmatori, sette grafici e due director. Tony Barnes, invece, entrò nel team alla fine del progetto *Desert Strike*. Lavorò molto alla progettazione della grafica della giungla del secondo titolo, fianco a fianco con John, e si è occupato degli aspetti più tecnici del gioco, per esempio di come riuscire a spremere l'hardware di una macchina in modo da ottenere il migliore dei risultati. Altro aspetto importante di questo nuovo titolo è l'implementazione della possibilità di aumentare o diminuire l'altitudine dell'elicottero: combattere tra le strade di una metropoli senza questa



Con il nostro fido BlackHawk, siamo in grado di condurre attacchi devastanti. I nemici, comunque, non restano certo a guardare, e le loro difese possono rivelarsi quanto meno letali se non si riesce a combinare agilità e prontezza di riflessi.

***Destra*, le "menti" dietro alla trilogia di *Pinco Palla Strike*. Non sembrano proprio dei guerrafondai, nevvero?**
***Sopra*, le immagini "cittadine" rendono più che bene il grado di claustrofobia che permane il gioco. Non è certo il massimo della manovrabilità condurre un elicottero tra ponti, grattacieli e drive in...**



opportunità, d'altro canto, limiterebbe moltissimo il numero di azioni possibili. Nel livello della stazione petrolifera, per esempio, vedrete l'ombra dell'elicottero cambiare di dimensioni secondo l'altitudine, mentre volerete sulle scogliere, sull'acqua e infine sulla piattaforma. Il concept di gioco, di fatto, è molto simile a quello di *Desert* e *Jungle Strike*, anche se in questo terzo titolo sono state fatte molte modifiche e molti miglioramenti: i paracadutisti potranno atterrare davanti a voi e vedrete il colore dei palazzi cambiare mentre sta scendendo la sera sulla città. A San Francisco potrete, nel giro di cinque minuti d'orologio, vedere il giorno cambiare in tramonto e quindi in notte piena. Il punto di vista di John e Tony riguardo ai sequel è molto semplice: il loro obiettivo non è quello di creare dei semplici upgrade che rendano il titolo precedente assolutamente obsoleto, ma di prendere ciò che funzionava nel titolo vecchio e di costruirci sopra, con i dovuti miglioramenti un gioco a sé stante, bello e diverso, in modo che i vecchi titoli continuino a essere delle esperienze interessanti per il giocatore. Nel gioco ci saranno tre mezzi disponibili che il giocatore potrà avere sotto il suo diretto controllo: in primo luogo, naturalmente, abbiamo un nuovo tipo di Blackhawk (quello che i programmatori pensano possa essere l'evoluzione futura del Blackhawk), poi c'è un mezzo d'assalto terrestre dotato di cannoncino e di lanciarazzi laterali e, infine, un elicottero per il trasporto truppe. Le routine di programmazione che simulano le leggi fisiche, nel gioco, sono state migliorate per dare al giocatore un senso ancora più realistico del volo. Abbiamo detto che il gioco è ambientato nel futuro e, geograficamente, negli Stati Uniti. Le città sono state riprodotte fedelmente, basandosi su cartine, riprese aeree, fotografie, eccetera, e lo scenario, quindi, è molto realistico anche se futuribile. Per quanto riguarda l'armamentario che avrete modo di controllare (e di subire, naturalmente), John e Tony parlano di uno sviluppo delle attuali armi che potrebbe essere possibile in un futuro molto prossimo, e cioè entro dodici anni (anche se sono state fatte, ovviamente, molte concessioni alla fantasia). Alla Electronic Arts hanno deciso di aumentare la difficoltà del gioco in maniera più graduale: i primi livelli di *Urban Strike* saranno un po' più semplici dei primi di *Jungle Strike*, ma, avendo più livelli a disposizione, quelli successivi aumenteranno di difficoltà in modo progressivo. Se per giocare *JS* erano necessarie 30-40 ore, per finire *US* John e Tony prevedono almeno 40-50 ore di gioco: un aumento della giocabilità del 20%. Gli obiettivi delle varie missioni saranno molto diversi: potrete recuperare oggetti, salvare dei prigionieri, fare dei raid velocissimi per non essere colpiti dai mezzi a terra della contraerea, aiutare mezzi a terra in difficoltà, combattimenti aerei sui cieli delle metropoli americane e non tutti questi compiti potranno essere svolti semplicemente dall'elicottero. L'interazione con gli altri personaggi rimarrà, proprio come in *Jungle Strike* e, fra le innovazioni di questo titolo, ci sono le onnipresenti "Smart Bomb" e più effetti cinematografici (come scontri tra mezzi, gente che vola fuori dai palazzi, eccetera). Concludiamo con una curiosità: se non conoscete John Manley potete vederlo nell'introduzione di Jungle Strike (è il tipo con i piedi sulla scrivania), mentre Tony Barnes è stato preso come modello per il personaggio di Ego, in *Urban Strike*, è già apparso, comunque, come co-pilota anche in *Jungle Strike*. Il gioco, nella versione Mega Drive, dovrebbe essere disponibile entro l'ottobre di quest'anno.

• Scarlet

Se qualcuno di voi sta passando per la testa di chiederci cosa diavolo ci fa una sfinge nel bel mezzo di una città, abbia la compiacenza di tacere...

Desert Strike

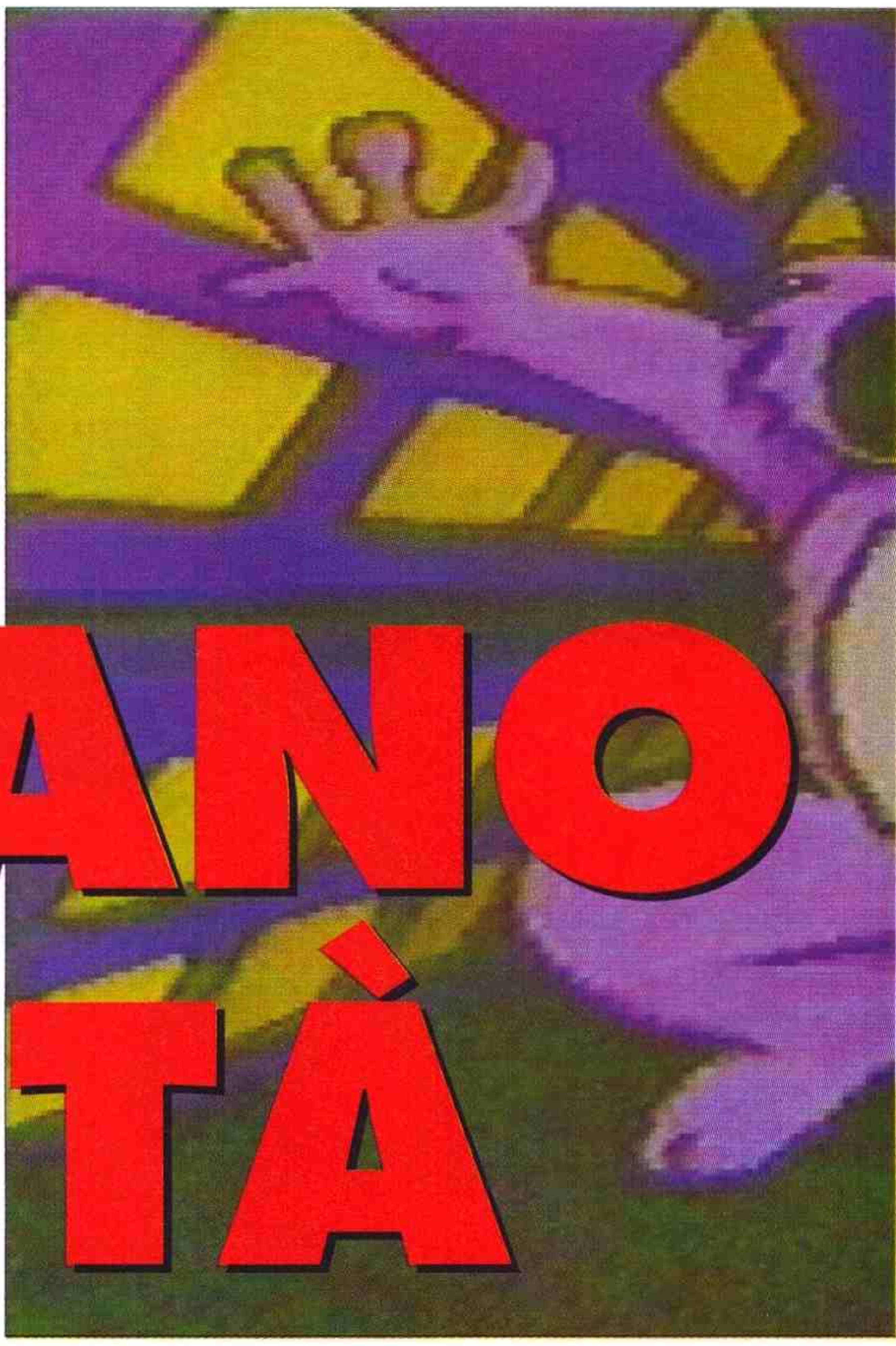
Recensito sul numero 7 di GP del Giugno 92, *DS* è il primo episodio della serie. Uscì sfruttando l'effetto "Guerra del Golfo" e si impose grazie alla sua fantastica giocabilità. Come capostipite, naturalmente, ha introdotto tutti i caratteri distintivi della trilogia, prima fra tutti la particolare visuale di gioco. Tutte le missioni sono ambientate in pieno deserto e prevedono diversi obbiettivi, dalla distruzione di punti strategici al salvataggio di prigionieri e ostaggi. Grazie al grande successo di questo titolo, e alle grandi potenzialità dimostrate, sono stati possibili i due incredibili seguiti.

Jungle Strike

Grafica massiccia, giocabilità straordinaria, missioni raddoppiate. Spero che queste poche parole bastino a farvi capire l'enorme livello qualitativo di questo sequel. Per fortuna nel mondo dei videogiochi, diversamente dal mondo del cinema, il secondo episodio è sempre migliore del suo predecessore e questo titolo ne è la prova lampante. La recensione uscì sul numero 21 di GP dell'ottobre 93 e fu subito Power Game. In attesa di Urban Strike questo è ancora il titolo migliore.

Addams Family Values

Eek the Cat



UN OCEANO DI NOVITÀ

Diamo un'occhiata ai progetti futuri della casa di Jurassic Park e company. Sequel, nuovi titoli e preview interessanti. Forse è un po' presto perché la maggior parte uscirà non prima di quest'autunno, comunque la curiosità è tanta...

Abbiamo deciso di fornirvi tutte le informazioni a nostra disposizione riguardo al numeroso "parco-videogame" in preparazione dai programmatori e dai game-designer della Ocean per la prossima stagione autunno-inverno '94. Sono tutti (o quasi) giochi di cui comincerete a sentir parlare dopo le vostre meritate vacanze, quindi prendetevela con calma, sedetevi sotto un bell'ombrellone e, con Game Power nella destra e una buona bibita ghiacciata nella sinistra, proseguite pigramente la lettura! (Sappiate, però, che io vi invidio a morte! Voi lì, tra il mare di ragazze in monokini delle spiagge di Riccione o nel fresco venticello di una baita montana e io qui in redazione, al caldo, in pieno agosto a Milano! Grrr!).

Cominciamo, dunque, con l'unica eccezione in fatto di uscite temporali: si tratta di *Eek the Cat*, un gioco di piattaforme molto carino il cui protagonista è stato prelevato su due piedi da una famosa serie televisiva americana di cartoni animati. Il gattino non è esattamente l'animaletto che tutti vorremmo nel soggiorno, a giudicare dalla sua aggressività! Il gioco comprende delle sezioni di rompicapo che permettono di avanzare, ma principalmente, come già detto, è un platform molto classico e senza particolari innovazioni di sorta (almeno per quanto ne sappiamo al momento di andare in stampa). L'unica versione sicuramente prevista per ora è quella per Super Nintendo, che dovrebbe uscire tra poco tempo (non è da escludere la possibilità che vi becchiate la recensione nel prossimo numero di GP).

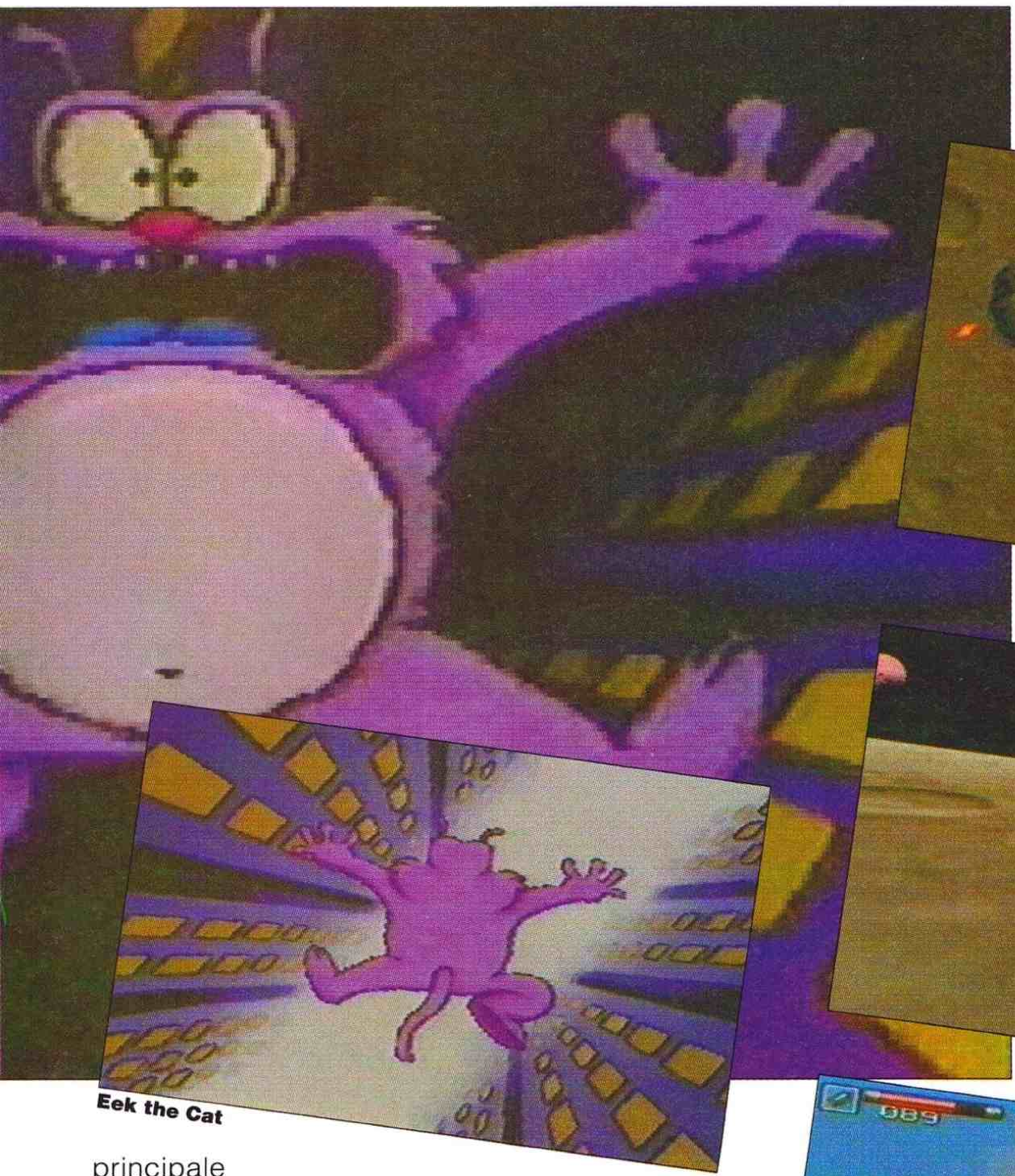
The Shadow

Michael Jordan Adventure

The Shadow

Michael Jordan Adventure

Per gli amanti del fumetto super-eroistico, invece, squilli di trombe e rullo di tamburi: dopo l'Incredibile Hulk arriva anche il tanto amato Lanterna Verde, più noto agli anglofoni come Green Lantern. L'eroe dall'anello fatato, capace di plasmare l'energia verde contenuta in esso in qualunque forma, sarà protagonista di un gioco di piattaforme/azione, anch'esso molto classico, in cui la peculiarità



Eek the Cat

principale sarà rappresentata proprio dai poteri dell'anello, a disposizione del giocatore in vari modi e in tutte le circostanze. Il gioco è diviso in diverse sezioni, ognuna con un proprio gameplay e un'ambientazione grafica ripresa direttamente dalla serie; imperdibile quella dello sparatutto a scorrimento ultra-fluido che ha luogo sulla superficie di un pianeta infestato dagli alieni. Non mancheranno i super-nemici della serie a fumetti (che, ricordiamo, in America è edita dalla DC Comics, la stessa casa di Batman e Superman). Le varie versioni di *Green Lantern* dovrebbero uscire entro questo inverno (quindi, supponiamo, entro la fine del '94 o i primissimi mesi del '95: sempre meglio stare larghi con le date...).

Jurassic Park 2

Altra novità in arrivo (e primo sequel di una lunga lista), *Mr. Nutz 2*, naturale continuazione di *Mr. Nutz* (che si era meritato un bell'83 su Game Power 26 a opera della nostra cara Red Fury). Anche questo titolo sarà disponibile sicuramente per Super Nintendo e forse anche in altre versioni per quest'inverno; il gioco tratta delle avventure del solito eroe (questa volta uno scoiattolo punk) contro il solito cattivone (nel primo capitolo era uno Yeti, in questo... chissà?) attraverso i soliti molteplici livelli di piattaforme. Bah, chi vivrà vedrà (una curiosità per i meno poliglotti: Mr. Nutz è un nome che, in inglese, ricorda qualcosa di traducibile come "Mister Nocciolina", un bel nome per uno scoiattolo, non trovate?).

Green Lantern

Altro sequel: *Addams Family Values*. Se siete degli amanti sfegatati dei cari e simpaticissimi Addams, allora aspettate con trepidazione l'arrivo di questo gioco di piattaforme/azione con visuale dall'alto (al contrario dei precedenti titoli), altrimenti continuate a sorbirvi il vostro chinotto on the rocks senza troppi problemi.

Green Lantern

E continuiamo sulla stessa scia, ma questa volta con un titolo che si preannuncia decisamente interessante e atteso da molti videogiocatori del globo: stiamo parlando di *Jurassic Park 2*! Le versioni Super NES e Game Boy sono confermate per questo inverno e pare che il film (spetteguless), tratto dal libro omonimo di Michael Chricthon, che ci crediate o no, verrà diretto da Irwin Keshner o da Robert Zemeckis. Voci di corridoio, comunque.

Jurassic Park 2

Gli amanti dei picchiaduro (e dei fumetti) potranno gioire ulteriormente (oltre che per *Green Lantern*) alla vista di *The Shadow*, un beat'em up a incontri (alla *Street Fighter 2*, per intenderci), con tutte le caratteristiche tipiche del genere. *The Shadow* è un personaggio famoso dei comics americani e il videogioco che ne prende il nome dovrebbe uscire, sempre questo inverno, nella versione Super NES.

Infine, ricordiamo l'uscita degli ultimi due sequel, anch'essi attesissimi dagli amanti del genere, e di un nuovo gioco, di casa Electronic Arts, che nelle versioni per Super Nintendo verranno distribuiti in Europa dalla Ocean. Si tratta di *NHL Hockey '95* (upgrade del titolo di hockey più famoso del mondo), di *John Madden Football '95* (idem con patate, basta sostituire alla parola "hockey", le parole "football americano") e di *Michael Jordan Adventure* che non è, come si potrebbe pensare dal titolo, un gioco di basket, bensì un piattaforme/azione (alla *Marko's Magic Football*), in cui potrete viaggiare in diversi livelli e in varie ambientazioni con il mitico Air Jordan e il suo pallone da basket. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra, anche perché le immagini che abbiamo potuto vedere preannunciano un signor gioco.

OK, gente, questo è tutto, come si diceva alla fine dei cartoni animati della Warner Bros. Stay tuned per i prossimi numeri e tenete d'occhio le novità. Buon divertimento e... buone vacanze!

• Scarlet

La Ocean sta anche lavorando al videogioco ispirato al film di prossima uscita "The Flintstones".

Protagonista di "The Flintstones" è il comico americano John Goodman, che impersona Fred Flintstone.

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO

DRAGON
EQUINOX
FATAL FURY 2
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GENERATION 2
IMPOSSIBLE MISSION
KICK OFF 3
KING OF DRAGON
KNIGHTS OF THE ROUND
LEGEND
NBA JAM
NINJA WARRIORS
PGA TOUR GOLF
PINBALL DREAMS
PIRATES OF DARKWATER
RAINBOW BELL ADVENTURE
ROCK'N ROLL RACING
SLAM MASTER
SOCCER SHOOTOUT
SPACE MCFANG
STUNT RACE FX
SUPER METROID
SUPER TURRICAN 2
S.O.S.
UNDERCOVER COPS
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

JAGUAR

ALIEN VS. PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
KASUMI NINJA
KICK OFF 3
STAR RAIDERS
TINY TOONS

MEGA DRIVE

ANDRETTI RACING
ANOTHER WORLD 2
ART OF FIGHTING
DUNE II
EA SPORT TENNIS
FATAL FURY 2
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
KICK OFF 3
LANDSTOLKER
MARCO'S MAGIC FOOTBALL
NBA ACTION
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
PIRATES OF DARKWATER
RAINBOW ISLAND
SAMPRAS TENNIS
SONIC 3
STAR TREK
STREET OF RAGE 3
THE INCREDIBLE HULK
TIME TRAX
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
VIRTUAL RACING

GAME GEAR

ALADDIN
ASTERIX
CJ ELEPHANT FUGITIVE
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
GP RIDER
HOOK
INCREDIBLE HULK
JOE & MAC
JUNGLE BOOK
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
PAC ATTACK
PINBALL DREAMS
ROAD RASH
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
ZOOL

3 DO

11TH
3D ADVENTURE
ALONE IN THE DARK
A.B.S.
CPU BACH
DEAD HUNT
DEMOLITION MAN
DINOBLAZE
DRAGON TALES
FIFA SOCCER
JURASSIC PARK
KINGDOM: TRHE FAR REACHES
LOST FILE SHERLOCK HOLMES
MEGA RACE
MICROCOSM
ORION OFF ROAD
OUT OF THIS WORLD
PGA TOUR GOLF
ROAD RUSH
SHADOW CASTER
SHOCK WAVE
SPACE PIRATES
SPACE SHUTTLE
STAR CONTROL 2
STAR TREK NEXT GENERATION
THE HORDE
THEME PARK
TIGERNAUT: BEYOND THE STAR
WHO SHOT JOHNNY ROCK?

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA. Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

ORARIO DI APERTURA
Dal MARTEDI' al SABATO
Dalle 11 alle 19,30 continuato
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPERNINTENDO

APERTO ANCHE AD AGOSTO

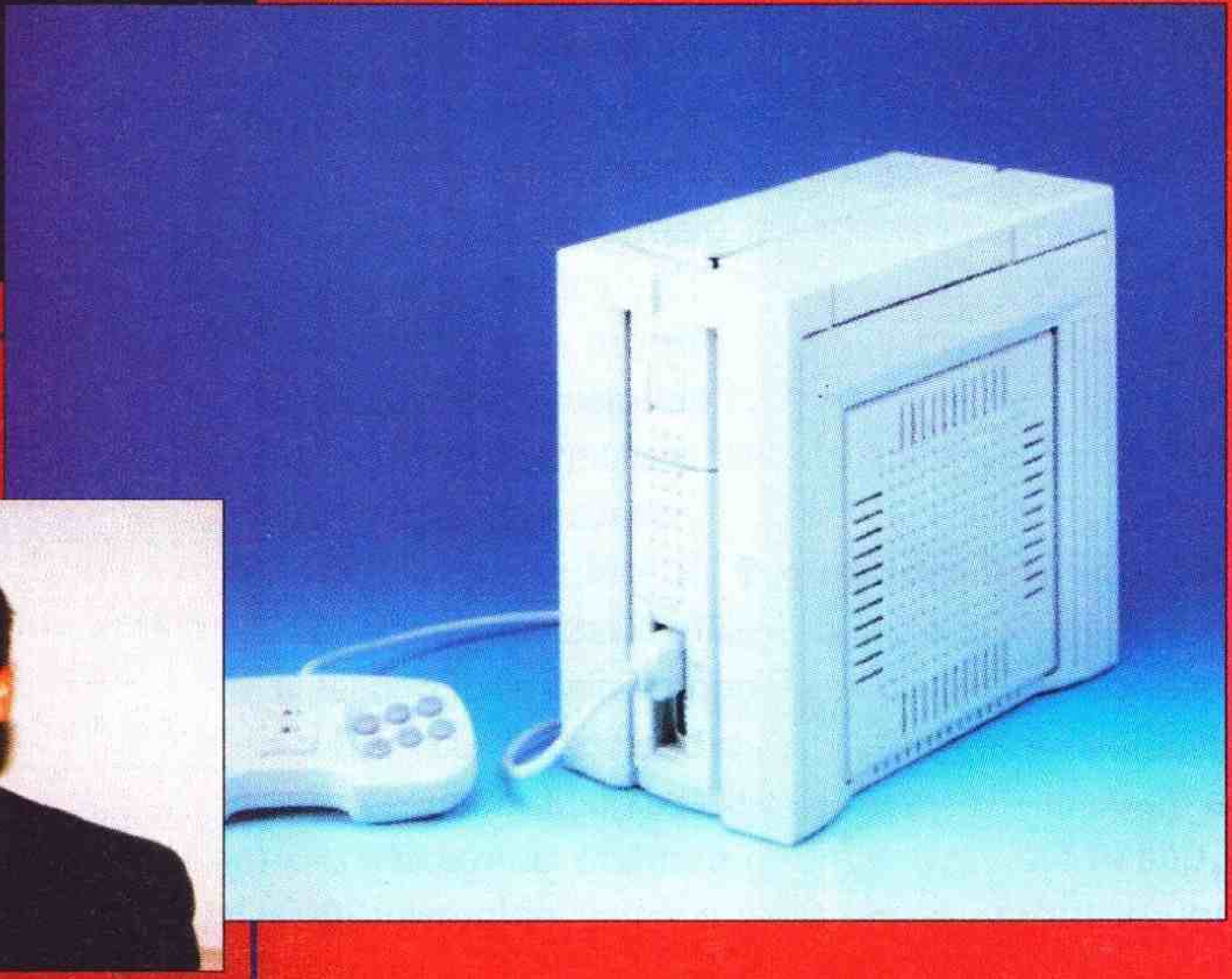
RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

NEC ALLA RISCOSSA

Tutto quello che avreste voluto sapere, ma non avete mai osato chiedere, sull'FX, la nuovissima console a 32 bit della NEC.

Ayeaah! Finalmente Game Power ha un corrispondente dal Giappone. Si chiama Nicolasan e, nonostante il nome italiano, è francese (oh no, un francese in redazione basta e avanza). Nicolasan è un appassionato di videogiochi, un esperto di faccende tecniche e, soprattutto, parla il giapponese. Ogni mese ci aggiornerà sulle novità provenienti dal paese del Sol Levante. Per cominciare ci ha mandato un badalucco di informazioni e foto esclusive sul Progetto FX della NEC, sulla Playstation della Sony e sul Saturn, oltre alla prima anteprima di Super Street Fighter 2 per SNES e MD. Mica male, eh? Da oggi, per sapere cosa tramano i Nippo, c'è una sola cosa da fare: leggere Game Power, l'unica rivista italiana che ha un corrispondente in carne e ossa in Giappone.



NEC STORY

Non basterebbe certo un piccolo box come questo per poter raccontare la storia della NEC, ma è pur sempre possibile fare una breve cronistoria dell'impegno profuso da questa società giapponese a favore del divertimento elettronico.

Il primo PC Engine fu lanciato in Giappone il 30 ottobre del 1987, da allora ha venduto, solo nel paese del Sol Levante, 5,4 milioni di esemplari.

Purtroppo nessuno si è mai curato di importarlo ufficialmente in Italia, e questo non ci ha mai permesso di apprezzare fino in fondo le sue molte qualità. Così, solo a fatica siamo riusciti a seguire la straordinaria evoluzione di questo piccolo 8 bit. La console di base si è infatti trasformata più volte cambiando nome e colore. L'ultima versione è il *Core Grafx II* che incorpora un chip che permette una migliore gestione del colore.

La variante più spettacolare fu però il fantomatico *Super Grafx*. Uscito nel dicembre del 1989 per contrastare il crescente interesse che stava riscuotendo il Mega Drive, fu uno dei più clamorosi flop della storia dei videogiochi. La macchina incorporava un secondo chip VDC (Video Display Chip, NdR) per portare il numero di sprite presenti su schermo a 128, ridurre lo sfarfallìo e aumentare i livelli di parallasse. Inoltre fu raddoppiata la RAM video e quadruplicata la RAM principale. Ma questo non bastò a decretarne il successo, e il *Super Grafx*, complice la penuria di titoli a disposizione e l'infelice scelta del suo aspetto estetico, si rivelò un clamoroso fallimento.

Memorabile, poi, fu il lancio del CD-ROM, avvenuto nel 1988, che segnò l'inizio di una nuova generazione. La nuova periferica permise di sviluppare titoli ancora più appetitosi di quelli, comunque bellissimi, già presenti sul mercato. Purtroppo, il primo sistema operativo era piuttosto inadatto, con soli 64K di RAM. In seguito uscirono una cart di espansione e due nuove macchine basate sulla più recente tecnologia CD. Una era una semplice lettore CD predisposto per inserirsi sul retro del nuovo *Core Grafx II*, mentre l'altra, battezzata *Duo*, incorporava un *Pc-Engine* e un *Super CD-ROM*. Ora il *Duo R*, di colore bianco, è diventato il cavallo di battaglia della società nipponica.

Ma anche sul fronte dei portatili la NEC fu tra le prime a condurre la danza. Dopo l'uscita del proibitivo *PC-Engine GT*, completamente compatibile con la versione da casa ma dotato purtroppo di uno schermo orripilante, nel 1990 nacque il *PC Engine LT*, che era finalmente dotato di uno schermo decente. Il prezzo restò comunque esorbitante (più di 1.200.000 lire) e questo lo mandò a far compagnia al cugino *Super Grafx*..

Adesso è la volta dell'FX. La NEC rilancia la sfida al mercato delle console e, per quanto questa società ha fatto per noi giocatori, non possiamo che augurargli Buona Fortuna.

La Nippon Electronic Company, meglio conosciuta come NEC, fa parte del mercato del divertimento elettronico da anni ormai. L'uscita del PC Engine, risale a 7 anni fa e, con le dovute modifiche, la più potente console ad 8-bit sul mercato, è sopravvissuta finora in maniera più che egregia, tant'è che sono ancora moltissimi gli appassionati che possiedono e giocano con il PC Engine, soprattutto nel mercato giapponese.

Tetsuya Iguchi, responsabile del dipartimento pianificazione dei prodotti elettronici della NEC, è la persona più indicata per parlarci della nuova macchina della ditta giapponese e per fare il punto su quello che alla NEC si aspettano dagli sviluppi futuri del mercato.

Inizialmente, quello che poi è diventato l'FX, si chiamava Tetsujin (conosciuto anche come Iron Man, traduzione in inglese della parola nipponica), ma la NEC ha cambiato la CPU (le specifiche tecniche dell'FX sono riportate nelle News a pag. 29), e di conseguenza l'intero progetto, e ha quindi deciso di cambiare anche il nome della console.

L'intervista, che è stata concessa in esclusiva a Nicolasan per Game Power, ha avuto luogo negli uffici della NEC Home Electronics a Tamachi, nel centro di Tokyo.

Mi parli del progetto FX? Quante persone ci stanno lavorando, e da quanto? Quando uscirà?

Attualmente ci sono circa 50/60 persone coinvolte

Fx Fighter per la nuova console della NEC. Nonostante non sia dotato di un processore adibito alla gestione dei poligoni, sembra che l'FX sia in grado di gestirne molti e in maniera egregia.

in questo progetto, non soltanto ingegneri ma anche designer e uomini del mio dipartimento. Abbiamo iniziato a lavorarci ben quattro anni fa e contiamo di fare uscire l'FX a novembre in Giappone. Non sappiamo ancora quando potremo lanciarlo negli USA (né sa, tantomeno quando potrà uscire in Europa, NdR), dato che è difficile che una console di prezzo abbastanza elevato come questa abbia successo in quel mercato. Dipende da tanti fattori, non ultimo il cambio dello yen col dollaro.

In Giappone il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno ai 50.000 Yen (circa 800.000 lire). Abbiamo collaborato con la Hudson Soft per la realizzazione di alcuni componenti, ma l'FX sarà a tutti gli effetti un prodotto NEC. Al momento, gli sviluppatori di software "third-parties" (i cosiddetti "terzi", NdR) sono tutti giapponesi, NEC Home Electronics, NEC Avenue e Hunex.

Quale sarà il prezzo del software?

Non abbiamo ancora deciso quali saranno i prezzi dei giochi per questo sistema, ma speriamo che saranno allineati a quelli attuali (tra i 5.000 e i 10.000 Yen, cioè tra le 75 e le 150 mila lire, NdR).

Quanti titoli sono in sviluppo al momento?

Per ora ce ne sono quindici, ma non possiamo rivelare quali case li stiano portando avanti... Si tratta ancora di informazioni non ufficiali e, di conseguenza, non divulgabili. Naturalmente quasi tutti i prodotti sono giochi. Al momento dell'uscita della macchina dovrebbero essere già in commercio almeno tre o quattro di questi titoli. Abbiamo in cantiere dei giochi di avventura e dei picchiaduro, tra cui *Battle Heat* e un'avventura in 3D ambientata su un'astronave.

Che processore monterà l'FX?

Si tratta di un V810 (un processore RISC, cioè con insieme di istruzioni ridotte, quindi molto più veloce di un normale processore, NdR) prodotto dalla NEC, che gira a 21,5 MHz. La CPU in sé non ha capacità di calcolo impressionanti, ma bisogna tener conto dei proces-

UN POKER DI GIOCHI

Una console senza giochi è come una macchina senza benzina. La NEC lo sa bene e parallelamente all'hardware ha sviluppato anche dei giochi per averli pronti al momento del lancio dell'FX. Durante l'intervista con Tetsuya Iguchi abbiamo potuto vedere quattro giochi, tre picchiaduro e di un'avventura. Inoltre abbiamo potuto verificare il funzionamento del fax inserito nell'FX (si possono soltanto ricevere fax e tenerli in memoria), il cui software consente inoltre di visualizzare su schermo fotografie con una discreta qualità grafica.

• BATTLE HEAT

Un picchiaduro per due giocatori con immagini digitalizzate dei combattenti. Come nei combattimenti "reali" dei film la videocamera cambia angolazione secondo l'azione di gioco (un po' come accade per *Virtua Fighter*, NdR). Da segnalare una colonna sonora molto trascinante.

• FX FIGHT

Non ci sono processori per la gestione dei poligoni dentro l'FX, ma *FX Fighter* è un picchiaduro poligonale. Il titolo è stato realizzato come gioco-test e a questo punto la NEC non sa ancora se verrà commercializzato. Il gioco, in cui due "muscolari" si menano a più non posso, è una successione di movimenti continui a differenza di *Virtua Fighter*. La grafica, che è tutta pre-calcolata, è decisamente migliore di quella di *Virtua Fighter* (ad esempio, durante i combattimenti i vestiti si strappano). Ottima anche la colonna sonora.

• STREET FIGHTER

Un altro gioco realizzato esclusivamente a scopi di test, con sequenze video digitalizzate. I personaggi sono realistici ma non eccezionali graficamente (e lo sa anche la NEC che non lo ha mostrato al Salone del Giocattolo di Tokyo). Lo stile è lo stesso di *FX Fighter*, ma i personaggi sono stati ripresi con una videocamera 8mm.

• ADVENTURE GAME

Un gioco di avventura in 3D ancora incompleto. La storia si svolge a bordo di una nave spaziale. Abbiamo potuto dare un'occhiata soltanto ai fondali visto che i personaggi erano ancora statici.

NEWS

IL NUOVO RICCIO BLU

Protagonista di questa omonima cartuccia da 16 Mbit per Mega Drive è *Pulseman*, uno strano personaggio che dovrebbe diventare il nuovo "testimonial" Sega, calcalndo le orme di Sonic. La storia è semplice: un certo scienziato pazzo che risponde al nome di Doc Waruyama (che in italiano suona come Dr. Montagna Cattiva) ha raggruppato gli esseri più crudeli dell'intero globo con lo scopo di sottomettere la popolazione mondiale controllando le reti di computer. Fermare il dottore non sarà facile perché questi, utilizzando la sua geniale mente criminale, ha creato delle pericolosissime macchine che ostacoleranno chiunque si metta tra lui e la conquista del mondo. Proprio per la particolare natura di questa missione, solo una "persona" può fermare il folle gesto dell'altrettanto folle scienziato: Pulseman. Essendo nato, in circostanze non molto chiare, dall'unione di un umano con un programma software, l'uomo-impulso può vivere in due mondi distinti: quello fantastico e psichedelico della computer grafica e quello reale in cui noi tutti viviamo. Liché, la ragazza di Pulseman, gli sarà sempre vicino, almeno spiritualmente, dandogli dei preziosi consigli su come proseguire la sua avventura. Questi aiuti hanno la forma del quadrante di un orologio sempre presente sullo schermo, che cambierà colore in caso di minaccia. Per superare le numerose insidie, Pulseman può lanciare scariche elettriche, caricare i nemici con un attacco multiplo e trasformarsi in una palla d'energia. Le ambientazioni del gioco sono molto curate e colorate; l'avventura inizia a Tokyo, nel palazzo di una televisione privata, dove l'eroe elettrico dovrà affrontare telecamere e riflettori. Seguirà un livello ambientato nella Foresta Indiana. Quindi Pulseman raggiungerà il selvaggio west, dove potrà affrontare Doc Waruyama in persona, a bordo di una strana vettura che ricorda vagamente il tre ruote modificato di Apecar. Come potete vedere dalle immagini, i livelli del gioco sono ottimamente realizzati, così come lo sprite principale, e la giocabilità si preannuncia sensazionale: che *Sonic* abbia finamente trovato un avversario più forte di lui?

sori grafici e degli altri coprocessori montati sulla scheda. C'è un solo processore grafico, un processore per gli sprite e tre processori video. Non c'è nessun processore dedicato all'animazione. Possiamo comunque affermare che le capacità complessive della macchina sono molto buone, sebbene la CPU presa singolarmente non sia eccezionale.

E quali sono le particolarità di questo nuovo sistema?

I dati provenienti dal CD non passano per il bus a 32 bit del processore ma vanno direttamente alla porta video attraverso un sequencer, un processore grafico e, infine, un processore video, cosicché è possibile avere animazioni a velocità impressionanti (questo sistema si chiama DMA, Direct Memory Access, cioè accesso diretto alla memoria, NdR).

La macchina è compatibile con il sistema di compressione video JPEG. L'abbiamo preferito all'MPEG (JPEG e MPEG sono i sistemi di compressione video sviluppati rispettivamente in Giappone e USA, NdR) perché pensiamo che abbia una migliore qualità d'immagine per le animazioni. Inoltre il processore d'immagine incorpora un processore per il rendering (cioè per la colorazione e illuminazione dei poligoni, NdR).

L'FX potrà muovere 128 sprite contemporaneamente. Non avrà un processore per la gestione poligoni (come il Super FX del Super Nintendo o l'SVP del MD, NdR), a differenza di altre macchine a 32 bit. Nelle macchine che includono un "processore poligonale" i calcoli di riduzione e ingrandimento vengono calcolati automaticamente, ma c'è un limite massimo al numero di calcoli possibili, senza questo processore non c'è limite ai calcoli. Ecco il motivo della migliore resa grafica delle immagini dell'FX rispetto alle altre macchine. Inoltre, l'FX potrà essere usato come lettore di CD compatibile con il sistema PC-98 (uno standard PC giapponese, NdR).

Con l'uscita dell'FX, che ne sarà del PC Engine?

Continueremo a vendere e a sostenere il PC Engine. In giugno uscirà un nuovo PC Engine, il Duo-RX, al nuovo prezzo di 29.800 yen (circa 450.000 lire). Purtroppo non sarà possibile leggere il software del PC Engine sull'FX.

Quanti FX pensate di poter vendere?

Abbiamo previsto una vendita di 500.000 macchine nel giro di un anno.

E quale sarà, secondo voi, il vostro principale e più pericoloso concorrente sulla piazza?

Pensiamo che il più pericoloso sarà Nintendo con il Project Reality. Il mercato della NEC, comunque, non è soltanto quello dei giochi, ma l'intero mercato multimediale: la nostra casa produce computer, televisioni, prodotti di telecomunicazione e la nostra intenzione è quella di creare un legame tra tutti questi prodotti. Abbiamo bisogno di creare un collegamento tra i nostri prodotti multimediali. Vorremmo creare qualcosa che possa essere utile per tutta la famiglia. Per esempio, l'FX può anche ricevere fax. Il target a cui puntiamo è quello degli studenti delle medie superiori e oltre.

In Alto, Battle Heat, un altro picchiaduro che presenta immagini tratte da "anime".
Sopra, un'altra immagine di FX Fighter, un ottimo esempio delle potenzialità dell'FX.

GAMEBOY IN TECHNICOLOR

Da quando Minoru Arakawa ha passato lo scettro di presidente della Nintendo of America a Howard Lincoln, la grande N ha dimostrato un'inaspettata voglia di lanciare nuovi prodotti e di contrastare la Sega sul suo terreno. La prima novità di questa "nuova" Nintendo è il Super Gameboy, già uscito in Giappone e in America (dove il prezzo al pubblico è di 60 dollari, circa 100 mila lire) e presto, o almeno così si spera, disponibile anche in Italia. Il Super Gameboy promette di cambiare radicalmente il modo di giocare i giochi per GB. Dopo averne dato l'annuncio sulle news del numero scorso, siamo oggi in grado di fornire ulteriori, succose informazioni, nonché un be po' di fotografie dei giochi che saranno disponibili al momento del lancio. Nonostante si tratti di un "semplice" add-on per Super Nintendo, la possibilità di visualizzare a colori (seppure in modo limitato) giochi come *Zelda: Link's Awakening* o *Super Mario Land 2* su uno schermo televisivo ci piace assai. E lo diciamo per esperienza diretta. In effetti, qui in redazione siamo in grado di giocare su "grande schermo" i giochi per Gameboy già da diverso tempo, grazie a un aggeggio denominato Demovision di cui siamo in possesso ormai da più di un anno. No, non abbiamo una linea preferenziale con la Nintendo: è che il Demovision è disponibile da tempo agli addetti ai lavori, in particolare ai licenziatari Nintendo e alle riviste del settore (ci risulta che Game Power sia l'unica in Italia ad averlo), e serve per visualizzare su schermo televisivo in occasioni di fiere o nei punti vendita i nuovi titoli per GB. Nel nostro caso, il Demovision, trasformando il segnale del Gameboy in un normale segnale video, ci consente di "grabbare" le immagini dei giochi per Gameboy, evitandoci di dover fotografare direttamente lo schermo del portatile Nintendo e quindi di pubblicare foto verdastre e poco chiare. Il Super Gameboy, quindi, è una versione per il pubblico del Demovision, con l'aggiunta del colore. In pratica, si tratta di uno speciale adattatore per SNES con uno "slot" o fessura in cui vanno inserite le cartucce del Gameboy. Il primo e più ovvio vantaggio di questa "periferica" è la migliore qualità dell'immagine che, grazie al fatto di essere visualizzata su uno schermo televisivo, non risentirà più della poca chiarezza dovuta alle minuscole dimensioni dello schermo a cristalli liquidi e alla scarsa luminosità. Il secondo è che finalmente si potrà giocare a *Wario Land* con un vero joypad in mano: quello dello SNES! Oltre ad "ingrandire" l'immagine, il Super Gameboy ha, come abbiamo detto, la capacità di colorare i giochi per GB che siete abituati a vedere in scala di grigi. I colori sono solo quattro, ma possono essere scelti a piacere grazie a un programma fornito dalla Nintendo stessa che assomiglia molto a *Mario Paint*. Per la sua semplicità, anche il peggiore dei creativi potrà tirare fuori qualcosa di carino e salvarlo quindi in memoria in una delle tre posizioni disponibili. Inoltre, visto che lo schermo del Gameboy è più piccolo di quello per SNES, il Super Gameboy permette di aggiungere un bordo colorato, che migliora sicuramente l'impatto visivo del gioco, specialmente per quanto riguarda i rompicapo. Le potenzialità del Super Gameboy verranno veramente sfruttate quando usciranno i giochi progettati appositamente per la periferica, che possono visualizzare tutti i 256 colori dello SNES, anche se nella maggior parte dei titoli ne verranno usati "solo" 130. In questo caso, non sarà il giocatore a scegliere i colori, ma ci penseranno i programmatori.

Finalmente! Ne stiamo parlando da mesi. All'ECTS di Londra, tutti gli addetti ai lavori ne parlavano con ammirazione ma nessuno l'aveva ancora vista. Adesso siamo in grado di mostrarvi, in esclusiva, le prime foto della Playstation Sony e le immagini dei giochi con cui giocheremo tra un anno. E poi non diteci che non vi vogliamo bene...

SONY REVOLUTION

Solo qualche me se fa, ad aprile per la precisione, in occasione dell'ECTS di Londra, i giornalisti di mezzo mondo erano disposti a fare carte false per avere dei dati più precisi e, magari, delle immagini, della Playstation della Sony, ma non c'era niente da fare. Il riserbo era totale, lo notizie che filtravano erano pochissime, le immagine inesistenti. A Maggio sono venuti a farci visita alcuni esponenti della Sony Entertainment e, parlando del più e del meno, abbiamo tentato, chiesto, supplicato, ma ancora niente. L'unica possibilità era quella di volare direttamente in Giappone e cercare le informazioni direttamente alla fonte e, finalmente, siamo riusciti ad avere le notizie che cercavamo ma, come se ci trovassimo invischiati tra le trame di un romanzo di Ken Follet, la persona che ci permesso di essere in possesso dei dati e delle foto che vedete in queste pagine, ci chiesto di mantenere il silenzio sulla sua identità. Sembra che i videogiochi siano diventata una cosa seria! Questo inverno il Giappone sarà investito dalle console della nuova generazione. Non ne vedevamo l'ora. La Playstation Sony, dopo quello che si diceva questo aprile in quel di Londra, in occasione dell'ECTS, era tra le macchine più attese. Un po' perché sembrava davvero essere qualcosa di decisamente rivoluzionario, un po' perché, come sempre, finché non vediamo, noi non ci crediamo, mai. Quando la Playstation verrà messa in vendita saranno presenti ben 27 titoli, che dovrebbero rappresentare un buon "parco" tra cui scegliere, e sappiamo benissimo che, spesso, il successo immediato di una console dipende proprio dai titoli a sua disposizione, basti pensare al semi-insuccesso del 3D0 per farsene un'idea precisa. La Sony spera di poter mantere il prezzo di vendita sotto i 50.000 yen (circa 750.000 lire, al cambio attuale), ma ancora non è stato deciso cosa conterrà la confezione, anche se sembra che la combimazione di un joypad

Immagini sviluppate per la Playstation.

...E I TITOLI?

I titoli disponibili inizialmente non sono vere e proprie "Bombe. I giochi "di grido" usciranno più avanti nel '95. Keep the faith, mates!

GIOCHI DISPONIBILI AL MOMENTO DELL'USCITA DELLA CONSOLE

Zoom	Zero Divide
Seibu Kaihatsu	Raiden Series
Time Warner Multimedia (Tengen)	Race Drivin'
	Tama
Neo Lecks	Cosmic Race

GIOCHI DISPONIBILI ENTRO LA FINE DEL '94

Artding	A-IV
Virgin Games	11th Hour
Sun Denshi	Majong
Sofuel	Sofuel Fantasia
Pansa Software	Hamlet
From Software	Cristal Dragon
Pony Canyon	Metal Jacket
Polygram	Shien Goddess
NEW	PS-X Boxing
Map Japan	Basha
Light Staff	Bull Forest Story
SCE	Ora-194
	Ganbare Morigawa Kun 2
	Poripori Circus Grand Prix
	V-Zone
Konami	Parodius
	Powerful Baseball

NEWS

LA STORIA DEI LOTTATORI

Come già detto nei numeri precedenti, la Data East si è trovata in guai legali per questo picchiaduro alla *Street Fighter*. La Capcom le ha infatti fatto causa per un presunto caso di plagio, ma i giudici hanno dato però ragione alla Data East perché, nonostante l'evidente somiglianza tra i due giochi, i punti in comune come i personaggi, le mosse speciali, le combinazioni del metodo di controllo e le ambientazioni non possono essere protette da copyright. A seguito di questa decisione, è possibile che tra breve ci troveremo di fronte a una nuova invasione di picchiaduro, quindi meglio prepararsi con questo *Fighter's History*.
I lottatori protagonisti sono undici, ma due non possono essere selezionati perché vanno affrontati al termine del torneo. Costoro sono Clown e Karnov: il primo è, manco a dirlo, un clown proveniente dal circo; mentre il secondo è il re dei combattimenti, un essere soprannaturale che lancia letali fiammate. Gli altri combattenti sono abbastanza vari e vanno da una famosa attrice cinese a un profondo conoscitore di arti marziali, da un acrobata francese narcisista fino alla nausea (ciao, Dupont) a un possente wrestler. Niente di nuovo sotto il sole, dunque, ma non per questo *Fighter's History* non rappresenta un titolo molto atteso, soprattutto per il fatto che si pone come rivale numero uno di *Super Street Fighter 2*. A presto il match finale.

È ORA DI SUPER STREET FIGHTER 2!

Da quando in qua la Capcom considera il Mega Drive alla pari col Super Nintendo? Da oggi, a quanto pare, visto che pubblicherà simultaneamente le due versioni del super-atteso *Super Street Fighter 2.* Cominciamo a esaminare le novità di questa nuova cartuccia. Prima di tutto, come già sanno coloro che hanno giocato il coin-op, ci sono quattro nuovi lottatori: il giamaicano DeeJay, l'indiano d'America T-Hawk, la bellissima irlandese Cammy e Fei Long, un famoso attore di Hong Kong. Come nella versione da sala, sono presenti gli attacchi combo, che possono essere effettuati quando si colpisce un nemico per un certo numero di volte senza essere colpiti (semplice, doppio e triplo combo...). I fondali dell'arcade sono stati inoltre completamente ridisegnati e alcuni particolari si sono purtroppo persi nella conversione. Come c'era d'aspettarsi, la versione più fedele all'originale è quella per SNES, che conta anche su una palette grafica più estesa e quindi permette maggiori sfumature. Le differenze tra le due versioni non finiscono qui: gli sprite dei lottatori sono quasi identici, ma la profondità del campo di combattimento è differente e alcune costruzioni di sfondo sono sparite o si sono "ridotte" di dimensioni. Rimane una sola riflessione da fare in particolare per quanto riguarda la versione per SNES): dopo *Street Fighter, Street Fighter 2* e *Street Fighter Turbo*, c'era bisogno di *Super Street Fighter 2*? Per quanto il gioco possa piacere, anche il più accanito fan della serie potrebbe stancarsi di acquistare una nuova cartuccia ogni sei mesi e questo è dimostrato dal fatto che le vendite della versione Turbo non hanno raggiunto i livelli sperati (come anche i coin-op di *Super Street Fighter 2* e *Super Street Fighter 2 X* non hanno ttenuto i risultati che la Capcom si aspettava). Nonostante questo tra qualche mese dovrebbe uscire una nuova versione chiamata *Super Street Fighter 2 X*... Per fornire al gioco una garanzia di successo in più, proprio il giorno della sua pubblicazione in Giappone (25 giugno) è uscito nelle sale un film d'animazione che ha per protagonista i personaggi di *SSF2*. Il lungometraggio narra di una organizzazione criminale, la Shadle, capitanata da Vega, Balrog, Sagat, che ha in progetto di conquistare il mondo servendosi dei migliori lottatori dell'intero globo. Ryu è uno di questi, che però ha rifiutato di entrare a far parte della banda, firmando la propria condanna a morte. Chun Li e Guile sono due agenti dell'Interpol che cercano di infiltrarsi nell'organizzazione criminale e altri protagonisti del gioco appaiono nel film come combattenti della Shadle o come nemici... Non vedete l'ora che esca anche in Italia, vero? Anche noi. Purtroppo, al momento non sappiamo niente, quindi restate sintonizzati sulle pagine di Game Power, ché appena ne sapremo qualcosa ve lo comunicheremo immediatamente.

e di una memory card sia la più auspicabile. In America e in Europa dovremo aspettare il 1995 per vedere in azione la meraviglia della Sony, poiché non prima dell'anno prossimo arriverà tramite i canali di importazione ufficiale. Le previsioni della Sony Computer Entertainment del Giappone sono piuttosto semplici, nei primi sei mesi di vendita, la Palystation venderà almeno un milione di unità. Vi sembra un numero realistico? Può anche essere, se teniamo presente le sue caratteristiche e i titoli che sembra in grado di sviluppare. Per conquistare la fiducia dei distributori giapponesi e convincerli del futuro di questa nuova macchina, la Sony ha cominciato già ora a pubblicizzare l'uscita della Playstation sulle pubblicazioni del settore e non. Al momento ci sono ben 120 persone della SCE che stanno lavorando alla Playstation, ciò rappresenta il cinquanta percento dello staff che segue il progetto, il rimanente cinquanta percento è costituito da esperti della SMEJ (Sony Music Entertainment Japan) e della Sony Corporation. Soltanto la metà dello staff è composta da tecnici; il resto del gruppo è composto, invece, da game designer e programmatori, oltre a pochi esperti di marketing e di questioni amministrative. La Playstation avrà un CD ROM a doppia velocità e sarà priva di abitacoli per cartucce di qualsiasi tipo (vi ricorda niente? Andate a leggervi l'articolo sull'FX della NEC... NdR). Nella parte frontale ci saranno quattro porte di connessione: due per i joypad e due per le card di memoria (ogni giocatore potrà usufruire di un joypad e di una card). Queste card di memoria servono per memorizzare la posizione di gioco, quindi ogni giocatore sarà in grado di salvare il suo punteggio separatamente e portarsi a casa la card in modo da poter rigiocare in qualsiasi altro momento (la Sega dovrebbe cominciare a preoccuparsi riguardo a questo particolare, non trovate?). Inizialmente le card di memoria avranno una capacità di memorizzazione di 1 Megabyte, ma la Sony spera di poter presto vendere card di memoria di diverso tipo e di diverse dimensioni. Le specifiche tecniche della macchina, ormai, sono quasi sicuramente (a parte alcuni dettagli come il colore della macchina e altre minuterie) quelle definitive, anche perché la Sony non sarebbe più in grado di far uscire la macchina nel periodo annunciato se le cambiasse ora.

Non è uno sbaglio, è un gioco su Lupin 3!

Si tratta sicuramente di un grosso affare: la Playstation ha avuto molto successo tra gli sviluppatori e ben centosessantaquattro di essi hanno cominciato a sviluppare software per la console già da maggio, e alla fine di giugno il numero degli sviluppatori è ulteriormente aumentato. Il sistema completo di sviluppo si aggira intorno al milione e mezzo di yen (è possibile sviluppare software per la Playstation su Macintosh e su PC), ed è disponibile dalla fine di giugno. La compatibilità tra le diverse versioni della macchina (giapponese, europea e americana) è totale, anche se la questione delle licenze potrebbe creare qualche problema: non tutti i titoli saranno disponibili per tutte le versioni e questo potrebbe far crescere in modo fiorente il fenomeno del mercato parallelo d'importazione. Secondo la Sony (ma sono ancora notizie da prendere con le pinze in quanto i costi di sviluppo e produzione del software non sono ancora precisi), i giochi dovrebbero costare molto poco, tra i 5000 e i 7000 Yen (tra le 70 e le 100 mila lire). La casa del Walkman non sembra essere molto preoccupata dalla concorrenza delle altre case di hardware: a detta della Sony le macchine potranno convivere senza troppi problemi secondo i gusti del pubblico. Se qualcuno vuole giocare a tutti i costi *Virtua Fighter* dovrà acquistare il Saturn, se invece l'imperativo è possedere *Ridge Racer* dovrà acquistare necessariamente la Playstation. Sembra che all'orizzonte si stia profilando una cruenta guerra delle conversioni. La Sony pensa che la Playstation possa avere un target tra i dodici e i ventidue anni, principalmente composto da ragazzi, anche se, in futuro, ha intenzione di allargare questo margine producendo del software specificatamente dedicato al pubblico femminile. Il mercato attuale fattura qualcosa come cinquecento miliardi di Yen e la maggior parte dei consumatori sono maschi: la Sony spera di allargare il suo pubblico con questi prodotti "in gonnella". Sembra che la parola "multimedia" non vada molto a genio ai dirigenti della Sony, che preferiscono considerare la loro Playstation semplicemente una macchina da gioco (al contrario dell'FX della NEC e del 3DO della Matsushita che, ormai, in Giappone, almeno secondo i nostri contatti, non preoccupano più nessuno). La Sony ha semplicemente intenzione di mettere a frutto il know-how del mercato consumatori senza lanciarsi in rischiosi voli pindarici nel mercato degli arcade o in quello multimediale. Può darsi che la prudenza, alla lunga, paghi bene.

In esclusiva una foto del Saturn della Sega! Anche se il suo lancio subirà dei ritardi, la macchina si presenta bene!

• Nicolasan

CLASSIFICHE

Finalmente! Una calda estate, le tanto sospirate vacanze, cosa si può desiderare di più dalla vita? Purtroppo credo che sia la prima volta che i videogiochi "non si accorgano" dell'estate. Un brutto segno? Non necessariamente, dopotutto, qualcosa deve pur bollire in pentola! Nel frattempo cuccatevi queste classifiche che rappresentano una lista dei migliori titoli attualmente disponibili, e possono considerarsi un'ottima "guida all'acquisto". Come promesso, abbiamo dedicato una classifica alle nostre amate lettrici, proponendo l'elenco dei personaggi più "interessanti" dei videogiochi. Chi non avrà la possibilità di ammirare dei fustacci da spiaggia, potrà così consolarsi e cercare il proprio principe azzurro tra le pagine della nostra rivista, sempre meglio che niente! Non mi resta che rinnovarvi il mio invito a scriverci, e a farvi i più caldi e sinceri auguri di una felice estate '94. Glacialmente, ma con affetto, il vostro

Vordak

GAME BOY

1	Zelda: Link's Awakening	(Nintendo)	+	2
2	Flinstones	(Nintendo)	+	5
3	Super Mario Land 2	(Nintendo)	+	8
4	Nigel Mansell	(Gametek)		NEW!
5	Sensible Soccer	(Sony)	-	3
6	Kirby's Pinball	(Nintendo)	-	1
7	Batman, Anim. Series	(Konami)	-	6
8	Road Rash	(Ocean)		NEW!
9	Pinball Dreams	(Gametek)	-	7
10	Jurassic Park	(Ocean)	-	9

GB

Incredibile! A dieci mesi dalla sua uscita, e dopo esserne stato spodestato, il maestoso *Zelda* riconquista il trono e, insieme a *Super Mario Land 2* si appresta a diventare uno dei titoli più longevi per il portatile della grande "N". Due giochi di guida sono le new entry di questo mese: da dimenticare il pessimo *Nigel Mansell*, mentre è decisamente ben realizzato il violentissimo gioco della Electronic Arts.

SUPER NINTENDO

1	Super Mario Kart	(Nintendo)	+	3
2	NBA Jam	(Acclaim)	=	2
3	Super Bomberman	(Sony)		NEW!
4	Street Fighter 2 Turbo	(Nintendo)	+	6
5	Aladdin	(Capcom)		R. I. C.
6	Super Mario All Stars	(Nintendo)	-	5
7	Starwing	(Nintendo)	-	4
8	TMNT Tourn. Fighters	(Konami)	+	10
9	S. Empire Strikes Back	(JVC)	-	1
10	Sensible Soccer	(Sony)	-	7

SN

Se Sparta piange, Atene non ride: la stessa staticità che affligge il Mega Drive, sembra riguardare anche la classifica del "collega" Nintendo. L'unica novità riguarda la riuscitissima conversione del divertentissimo coin-op targata Sony. Anche qui nulla da eccepire, eccetto, forse, il picchiaduro della Konami, che con tanti rivali di buon livello, non rappresenta certo il massimo della sua categoria.

MEGA DRIVE

1	Sonic 3	(Sega)	+	3
2	FIFA Soccer	(EA)	=	2
3	Sensible Soccer	(Sony)	-	1
4	Aladdin	(Virgin)	+	5
5	Sonic Spinball	(Sega)	+	8
6	Winter Olympics	(U. S. Gold)	=	6
7	Mortal Kombat	(Acclaim)		R. I. C.
8	Street Fighter 2 C. E.	(Capcom)	-	7
9	Eternal Champions	(Sega)	+	10
10	Jungle Strike	(EA)	-	9

MD

Nessuna nuova entrata, e una certa stabilità generale delle varie posizioni, caratterizza la classifica estiva del sedici bit di casa Sega. Se si eccettua per il mediocre *Winter Olympics*, tutti i titoli in classifica hanno un buon livello qualitativo, e rappresentano senz'altro un acquisto consigliabile, in particolare i più vecchi (*Mortal Kombat*, *Jungle Strike*), che godono, tra l'altro, di un prezzo particolarmente conveniente.

GAME GEAR

1	Sonic Chaos	(Sega)	+	3
2	Robocop vs Terminator	(Virgin)		NEW!
3	Desert Strike	(EA)	+	5
4	Jungle Book	(Sega)	+	7
5	PGA Tour Golf	(EA)		NEW!
6	NBA Jam	(Acclaim)	-	1
7	Star Wars	(Sega)	-	4
8	Micro Machines	(Codemasters)	-	2
9	Sensible Soccer	(Sony)	-	6
10	Dr. Robotnik	(Sega)	-	8

GG

Bizzarra coincidenza, quella che accomuna la classifica del Game Gear con quella dell'altro otto bit di casa Sega: entrambe infatti vedono in "pole position" Sonic nella sua ultima avventura: *Sonic Chaos*. Inoltre, entrambe hanno, come nuova entrata, la conversione del celebre gioco di golf firmato Electronic Arts. Da segnalare anche il frenetico e violentissimo *Robocop vs Terminator*.

MEGA CD

1	NHL Hockey '94	(EA)	+	2
2	Ground Zero Texas	(Sony)	-	1
3	Sonic CD	(Sega)	+	6
4	Lethal Enforcers	(Konami)	-	3
5	Thunderhawk	(Core Design)	-	4
6	Night Trap	(Sony)	-	1
7	Lunar	(Working Designs)		NEW!
8	Mans. of Hidden Souls	(Vic Tokai)		NEW!
9	Dragon's Lair	(Readysoft)		R. I. C.
10	Microcosm	(Psygnosis)		NEW!

MD CD-ROM

Il bellissimo *Lunar*, il GdR su supporto digitale prodotto dalla Working Designs è senza dubbio la nuova proposta più interessante per il lettore laser della Sega. Assolutamente da evitare, invece, *Microcosm*, pessima conversione dell'omonimo titolo per Amiga CD^{32}. Per il resto, tutto rientra rigorosamente nella norma, come l'altra new entry che, senza infamia e senza lode, si guadagna un dignitoso ottavo posto.

NES

1	Kirby's Dreamland	(Nintendo)	+	2
2	Tetris 2	(Nintendo)	-	1
3	Mig 29	(Codemasters)	+	5
4	Mario & Yoshi	(Nintendo)		R. I. C
5	Cosmic Spacehead	(Codemasters)		NEW!

NES

Per gli amanti dell'avventura alla *Maniac Mansion*, la nuova proposta di questo mese è un vero e proprio invito a nozze: *Cosmic Spacehead* è infatti un'avventura brillante, spiritosa e divertente, facile da usare, grazie alla semplice interfaccia utente, ed è probabilmente la novità più interessante da un po' di tempo a questa parte per i possessori del mitico otto bit Nintendo.

MASTER SYSTEM

1	Sonic Chaos	(Sega)	+	2
2	Desert Strike	(Domark)		R. I. C.
3	Jungle Book	(Virgin)	-	3
4	PGA Tour Golf	(EA)		NEW!
5	Star Wars	(Sega)	=	5

MS

Sonic torna a recuperare il posto che, almeno per il momento, sembra competergli di diritto. Una brillante conversione fa invece il suo ingresso nella nostra sparuta classifica: è PGA Tour Golf, predominio indiscriminato, sinora, dei possessori di sistemi a sedici bit, fa ora il suo debutto sul master System... Se son rose fioriranno...

DONNA, TUTTO SI FA PER TEEEE!!!!!

Eccovi la classifica dei dieci uomini "più desiderati" dalle giocatrici di tutto il mondo. Abbiamo volutamente omesso i nomi di personaggi già esistenti, a cui un particolare gioco è ispirato (es. Robin Hood, Michael Jackson, Han Solo), per lasciare più spazio a personaggi puramente "videoludici". Com'era prevedibile, le prime due posizioni della classifica sono occupate da personaggi presi da celebri picchiaduro, in cui le doti atletiche, oltre che il fisico, sono messi più in mostra. Ma anche le categorie dei GdR e dei platform sono degnamente rappresentate da Link e Mario. Francamente, era forse lecito aspettarsi qualcosina di più dai giochi laser che non il mingherlino protagonista di Dragon's Lair, ma vai a capire le donne...

1) LIU KANG

Mortal Kombat

2) GUILE

Street Fighter 2

3) LINK

The Legend of Zelda

4) PIKE

Ground Zero Texas

5) DIRK THE DARING

Dragon's Lair

6) LARCEN TYLER

Eternal Champions

7) LANCELOT

Knights of the Round

8) ALBATROSS

Rolling Thunder

9) STEVE

Sunset Riders

10) MARIO

Super Mario All Stars

LE DIECI COSE PIU IMPORTANTI DA FARE PER RENDERE MIGLIORE IL NOSTRO PAESE

Tutti ne parlano, chi con delusione, chi con ottimismo: il nuovo Governo si è da poco insediato alla guida del Paese, in un momento particolarmente critico quale è il passaggio dalla Prima alla Seconda Repubblica. Certamente le cose da cambiare sono molte, ed ognuno propone, in base alle proprie esperienze personali, soluzioni a problemi che lo assillano in maniera particolare. Noi di Game Power, da sempre attenti ai grandi cambiamenti politici che coinvolgono il nostro Paese, non volendo essere da meno abbiamo pensato di dedicare una speciale classifica dei dieci problemi più gravi che ci colpiscono ogni giorno, con un'indicazione relativa alla sua rapida, efficace ed economicissima soluzione. Nella speranza di essere ascoltati (o letti) da chi di dovere, attendiamo, frementi, che le nostre proposte vengano accolte e messe in atto.

1) Inviare Vittorio Sgarbi a esplorare una parte della foresta amazzonica dalla quale nessuno è mai tornato.
2) Proibire l'uso dei micidiali asciugamani ad aria calda nei ristoranti .
3) Imporre una Tassa Speciale di 20.000 Lire a tutti quegli imbecilli che al supermarket si ostinano a usare il bancomat per una cifra non superiore alle 10.000 Lire.
4) Costringere i produttori di spot promotori di medicinali contro il raffreddore a spiegare che i suddetti farmaci impiegano, a guarire una persona, esattamente lo stesso tempo in cui si guarirebbe senza l'uso dello stesso.
5) Confortare la classe lavoratrice italiana impedendo ad Ambra di guadagnare in una settimana quello che il suo intero collegio docenti guadagna in un anno.
6) Mettere fuorilegge i bastoncini Findus.
7) Costringere Gianfranco Funari a indossare camicie e giacche più larghe di quelle che indossa abitualmente in TV, nella speranza che un maggior flusso di sangue possa raggiungergli il cervello.
8) Spiegare ai professori di qualunque ordine e grado, che seguire il loro corso non è l'unica cosa che uno faccia nella vita.
9) Abolire la musica techno dalla faccia del pianeta, ed eliminare il Dee-Jay Time.
10) Obbligare Poggiolini a cibarsi esclusivamente di medicine scadute.

.......SETTEMBRE 1993.......MORTAL COMBAT.......UN SUCCESSO!

.....SETTEMBRE 1994...MORTAL COMBAT 2..INCREDIBILE

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - 40139 BOLOGNA - VIA FOSSOLO, 38
Tel 051-393.070 r.a. 051-390994 r.a. FAX : 051-345.236

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

AlKross - 'O Sole Mio

Il sole d'estate affascina il nostro AlKross, che, infatti, va già in giro con gli occhiali scuri per darsi più importantza.

Dupont - Nella Notte Remix

Perché è proprio di notte che il nostro caro francese di redazione lavora ai suoi testi e alle sue recensioni. E, infatti, si vede!

Red Fury - Comflake Girl

Tori Amos- I motivi sono tanti: ha scoperto questa cantante e ne è entusiasta (perché è rossa - e questo è l'unico punto in comune).

Heidy - Rythm is a Dancer

Snap- Un ritmo incalzante e sicuramente estivo, tipico da discoteca. Sarà forse lì che Heidy passa le sue vacanze?

Random - Tomorrow

Europe-. Donne e cuori infranti. L'estate è amore: "I wonder if you walk by my side, follow my dreams... Will you be there, tomorrow"

Trust - Concrete Jungle

Bob Marley- Evidentemente Trust ha passato troppe estati in città e la sua giungla è proprio quella d'asfalto...

Apecar - Omaha

Counting Crows- Una canzone periferica. Ad Apecar, un cuore periferico, ricorda molto le estati periferiche. Siamo rovinati.

Scarlet - Dagli il Via

Claudio Baglioni- Quando si ricorda le spiagge di Filicudi gli vengono i lacrimoni... Beh, meglio consolarsi con una bella sigaretta.

Paddy - PCH

ZZ Top- Un ritmo rock caldo e decisamente estivo. La chitarra non graffia come nel metallo. A Paddy non piace il metallo.

Madoc - Crazy Little Thing Called Love

Queen- Perché "questa piccola, pazza cosa chiamata amore" sboccia quasi sempre in estate!

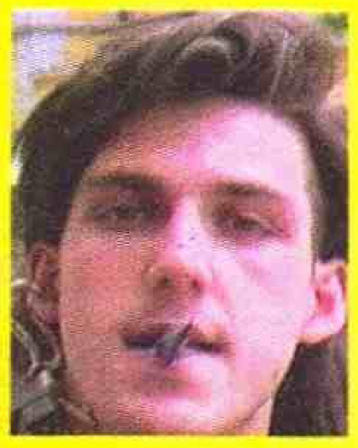
Vordak - Carmina Burana

Carl Off- Vi ricorderete sicuramente della colonna sonora di Excalibur, film-culto di John Boorman.

Pentothal - Sympathy for the Devil

Stones- Estate 1990, Londra. Pentothal si ritrovò ad ascoltare questa canzone dal vivo, in un Pub londinese.

Stylz - Gaia



Valensia- Un mix strano di musica classica e musica leggera; un imponente inno alla Terra.

Log - Puppunanny

Africa Bahambata- D'estate si esce in macchina con gli amici a fare "i scemi" e a fare "le vasche" in centro.

Amarok - Crazy Love Vol.II

Paul Simon- Dal mitico "Graceland", una canzone che Amarok ha ascoltato per la prima volta qualche estate fa.

Rical - La Carretera

Canzone dell'estate 1981 in Messico: "La Carrettera tiene forma de muer. Ay che curvas. Si no tiene cuidado no te puede de tener".

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE
Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad

COMMENTO

SN SUPER NES

OK, siete ufficialmente autorizzati a sentirvi in vacanza, e se ve lo dice Gheim Pauà potete sicuramente crederci. Dove avete intenzione di andare quest'anno? Al mare? In montagna? In campagna? In collina? All'estero? Oppure siete fra quei pochi sfigati che, come alcuni di noi, passeranno gran parte della loro estate in città, fra la calura e le lunghe notti metropolitane, magari al ritmo di un blues e di un sassofono vellutato? Bah, comunque sia vi auguriamo di fare delle belle vacanze, con i vostri amici o con la/il vostra/o compagna/o dei sogni, e di tornare a casa con il cuore sereno, pronti per un altro anno di duro studio o di ancor più duro lavoro!

SCHEDA TECNICA

Titolo ____**Per quest'anno non cambiare**
Casa ____**Stessa spiaggia, stesso mare**
N°Giocatori ____**Consultare Onda Verde**
Continua? ____________**Mai abbastanza**
Livelli di difficoltà ________**Per tutti i gusti**

ESTIVO

GRAFICA – Dipende: in Thailandia è un bel 9, in città è un 4 e mezzo

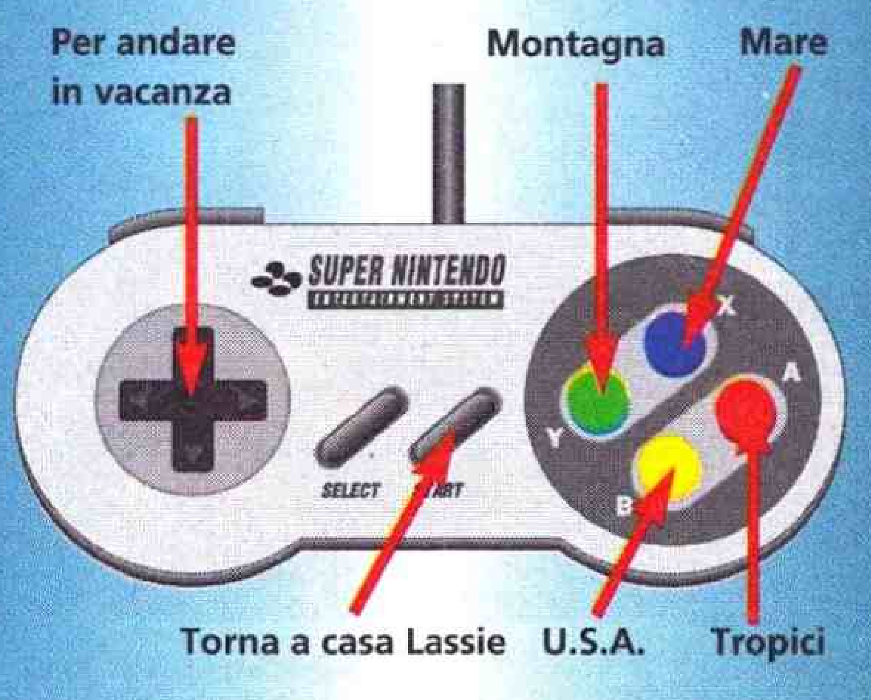
SONORO – Beh, date un'occhiata ai titoli che vi proponiamo per la vostra colonna sonora!

GIOCAB – Purtroppo le vacanze costano sempre troppo!

SFIDA – Viva le vacanze avventurose! C'è qualcuno di voi che va in Nepal?

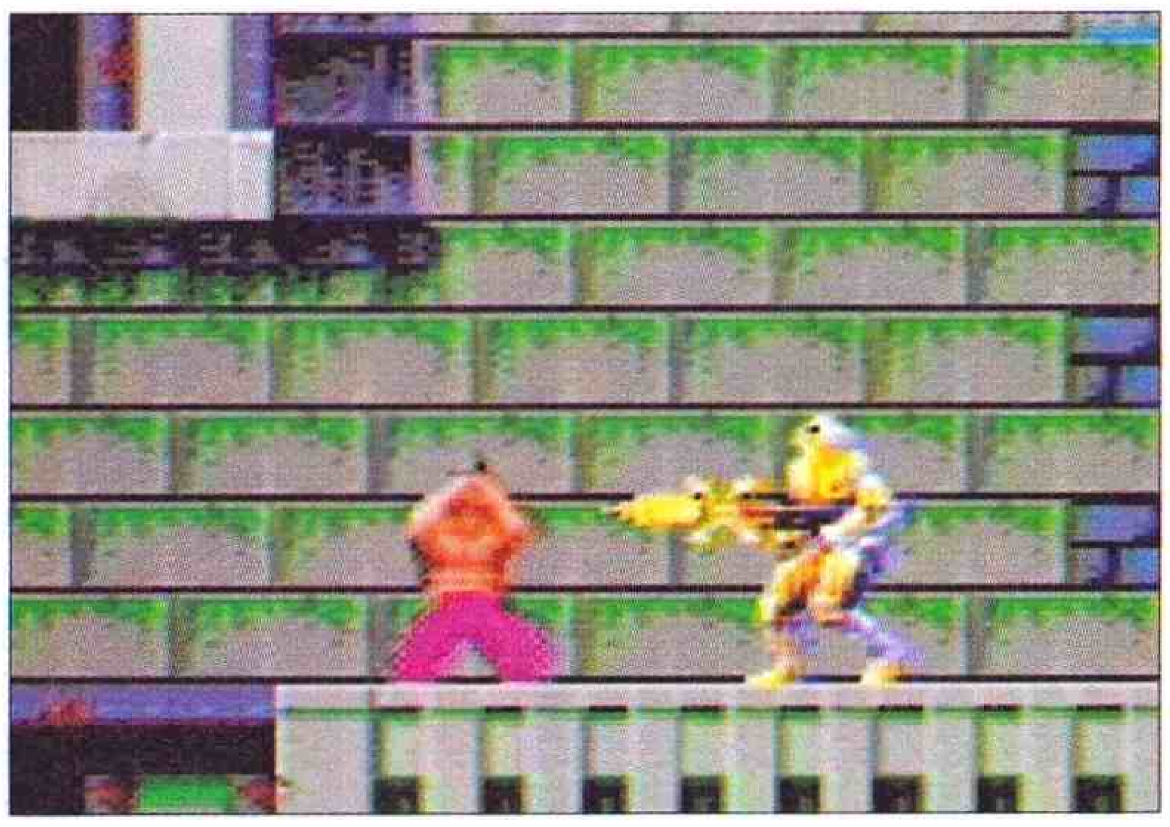
0 50 60 70 80 90 100 — SNES 99

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

THE INCREDIBLE HULK

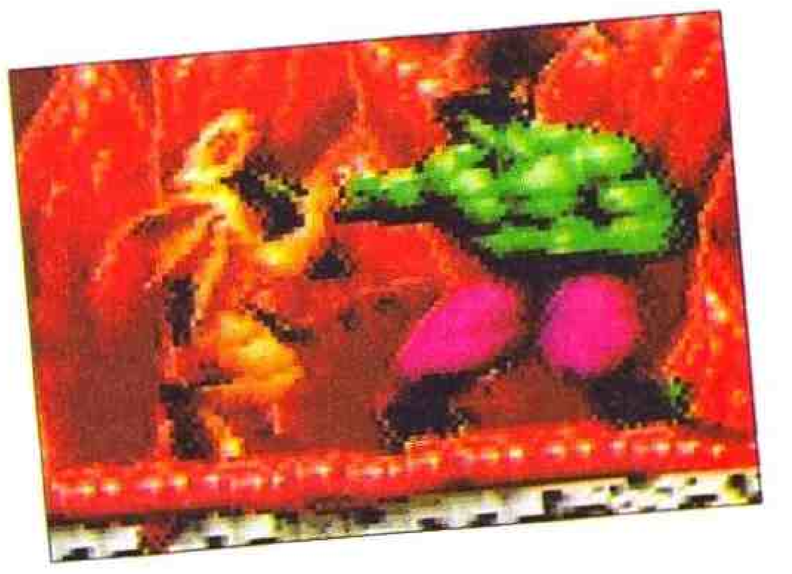


Trasformarsi in Bruce Banner non è certo il modo migliore per affrontare un nemico armato di mitra.

I super-eroi americani si sono sempre contraddistinti per i loro, incredibili poteri, per il loro aspetto attraente e per un senso civile e di giustizia pressoché perfetto. Le apparizioni di Hulk, paragonate a quelle dei paladini classici, non hanno potuto che suscitare curiosità e scetticismo.

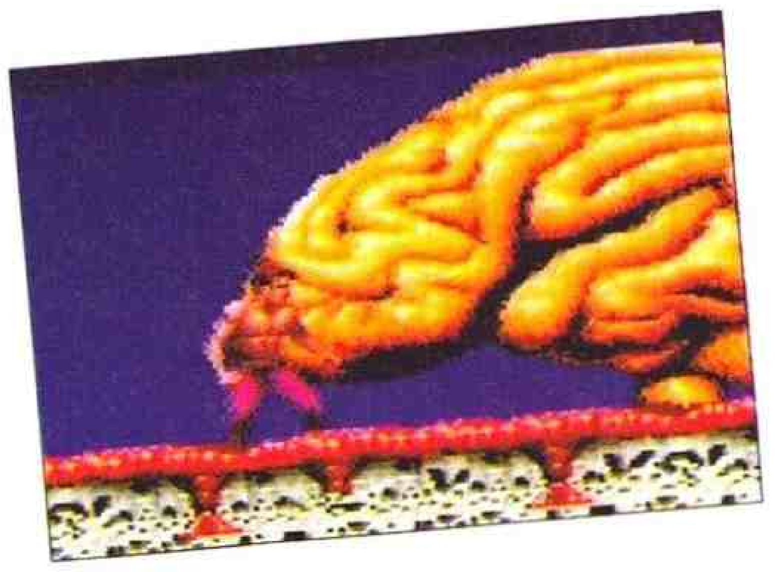
Durante il gioco, i muscoli di Hulk sono costantemente tenuti sotto sforzo. Non sono poche le occasioni in cui devono sollevare pesi e nemici.

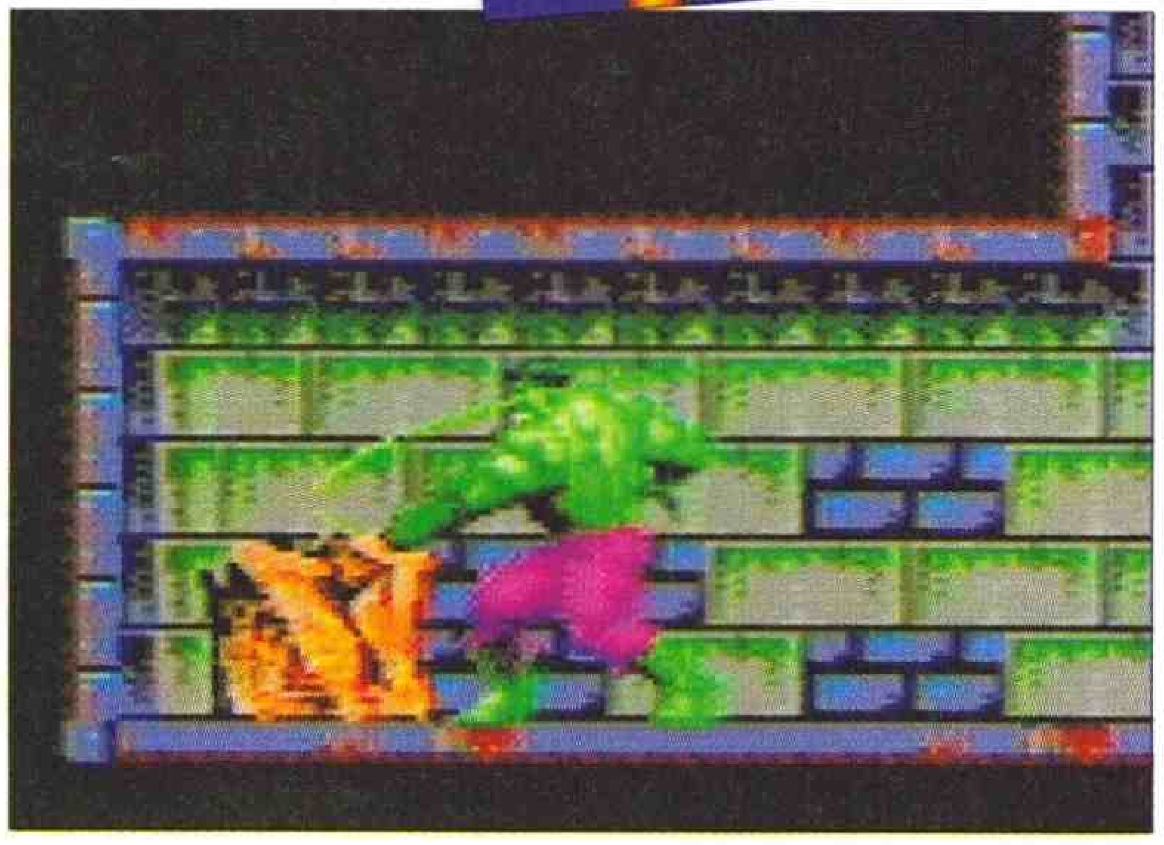
Definirlo Super-Eroe sarebbe quantomeno impreciso. Chiamarlo gigante verde darebbe solo l'idea di un enorme gelato al pistacchio. L'unico modo per inquadrare questo personaggio insolito è semplicissimo, basta chiamarlo per il suo nome, così breve e così pieno di energia: Hulk. A differenza di tutti paladini della giustizia lui è brutto, stupido, violento e per giunta le sue apparizioni sono del tutto involontarie, o quasi. Per capire i motivi di tali caratteristiche si deve fare un passettino indietro nel tempo, esattamente nel periodo durante il quale il Dr. Banner si dilettava a fare esperimenti ad altissimo grado di pericolosità, quali esplosioni atomiche controllate e degustazioni di ammoniaca alle erbe. In realtà, egli pensava di avere a che fare con esperimenti del piccolo chimico e si accorse di aver oltrepassato i limiti solo quando una compagnia di radiazioni lo travolse con la sua ondata di simpatia. Così, da allora, ogni qualvolta gliele fanno girare a velocità della luce, il fisico di fama mondiale si trasforma in un fisico dalla fame immane, nel senso che prende le sembianze di un essere enorme, muscoloso, brutto, imbecille e per giunta del colore degli abiti preferiti da Vordak. Ma nonostante le apparenze, Hulk ha l'animo buono, è contro i cattivi e possiede un senso primordiale di giustizia, che si avvicina molto a quella comunemente definita "sommaria". Combatte i trasgressori della legge ma è nello stesso tempo ricercato e inseguito dalla polizia. È buono ma ha un aspetto tremendo. I connotati per essere un perfetto protagonista dei videogiochi li ha tutti, ma vediamo come sono stati sfruttati in questo ultimo sforzo della US



Nell'ultimo livello di gioco i nemici diventano davvero aggressivi. Quindi ci vorrà più impegno da parte vostra e del gigante verde.

Le ambientazioni in cui Bruce Banner e il suo alterego si devono muovere sono davvero incredibili. Oltre che insidiosi e pieni di pericoli.





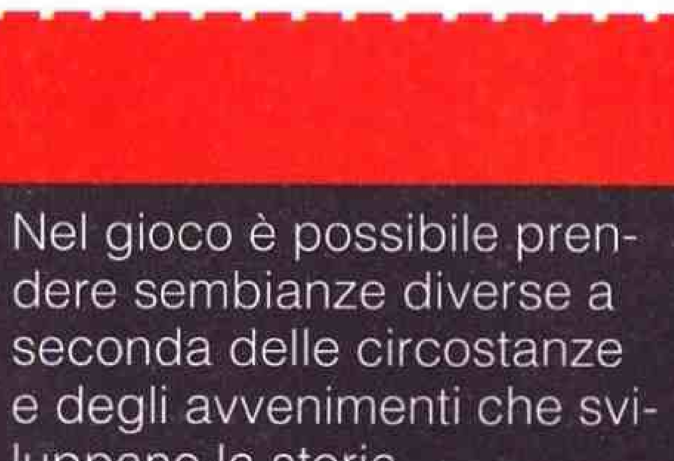
Spesso bonus e power up si nascondono in casse come questa, sfasciarle e un attimo per un tosto come Hulk.

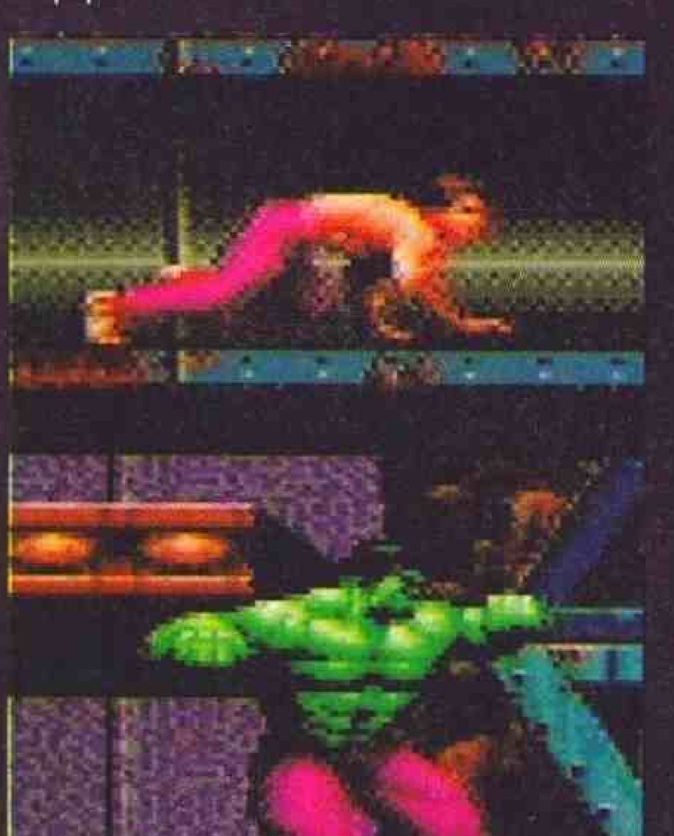
Abominio sta per avere la peggio. Un altro cattivo si deve abbassare alla potenza del grande Hulk.

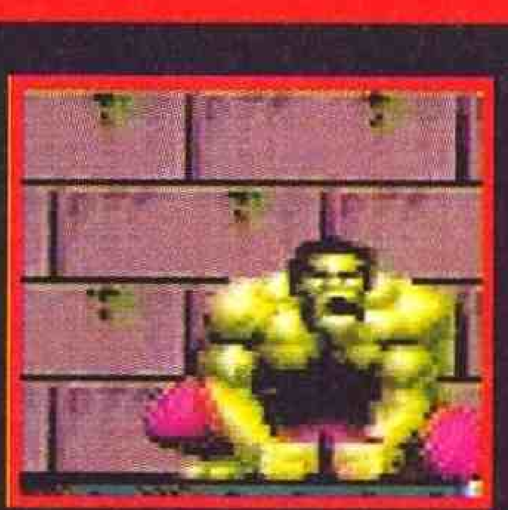
Gold. Tanto per cominciare il gioco fa parte di quel genere che miscela le componenti più belle dei diversi prodotti già in commercio, visto che è un gioco d'azione fatto di scenari strutturati da piattaforme strapiene di oggettini e power-up, nei quali si deve gironzolare alla ricerca della retta via e dei vari interruttori che la fanno apparire. Ma non è finita, perché per difendersi e attaccare i numerosi malintenzionati che popolano i cinque livelli di gioco, il nostro protagonista si serve delle sue capacissime manone, con le quali è in grado di colpire e menare senza sosta. Inoltre, può raccogliere i power-up disseminati e

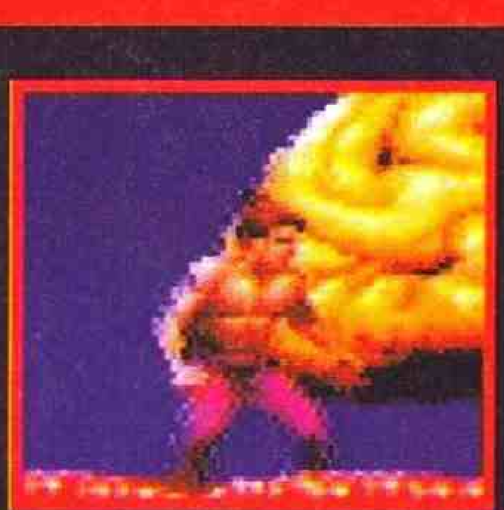
BIANCO, ROSSO E VERDONE

Nel gioco è possibile prendere sembianze diverse a seconda delle circostanze e degli avvenimenti che sviluppano la storia.









BIANCO - Quando si usa un pillolone della trasformazione, o quando la barrettina di energia esaurisce la sua parte verde, Hulk si trasforma nel Dr. Bruce Banner. Le azioni che il fisico minuto può compiere sono poche: correre, saltare, chinarsi e camminare a gattoni. Sicuramente è solo quest'ultima abilità che costringe il giocatore a optare per la trasformazione volontaria, dal momento che nei cunicoli può passarci solo con queste sembianze. Tuttavia, è possibile anche difendersi con le pistole che qualche benefattore ha lasciato in giro, ma le loro munizioni sono talmente poche che al nemico non si può neppure fare il solletico.

ROSSO - È il colore che compare sulla faccia del giocatore durante le lunghe sessioni davanti al monitor. Più lo sforzo è intenso e più la tonalità è marcata. Il motivo è da ricercare nella voglia del giocatore di trasformarsi e di entrare realmente nei panni del personaggio che solitamente manovra. Il rosso è anche il colore che dipinge la faccia di Random quando legge box come quest...ú%(/=?(AAAAAaaaah! Lasciami andare brutto scimmione!).

VERDONE - Durante quasi tutto il gioco è Hulk il personaggio da manovrare e condurre attraverso i cinque livelli infami. Con lui si possono compiere un numero di azioni considerevoli: correre, menare i nemici, saltare, rompere i contenitori qua e là, raccogliere gli oggetti, sollevare e scagliere pesi e altro ancora.

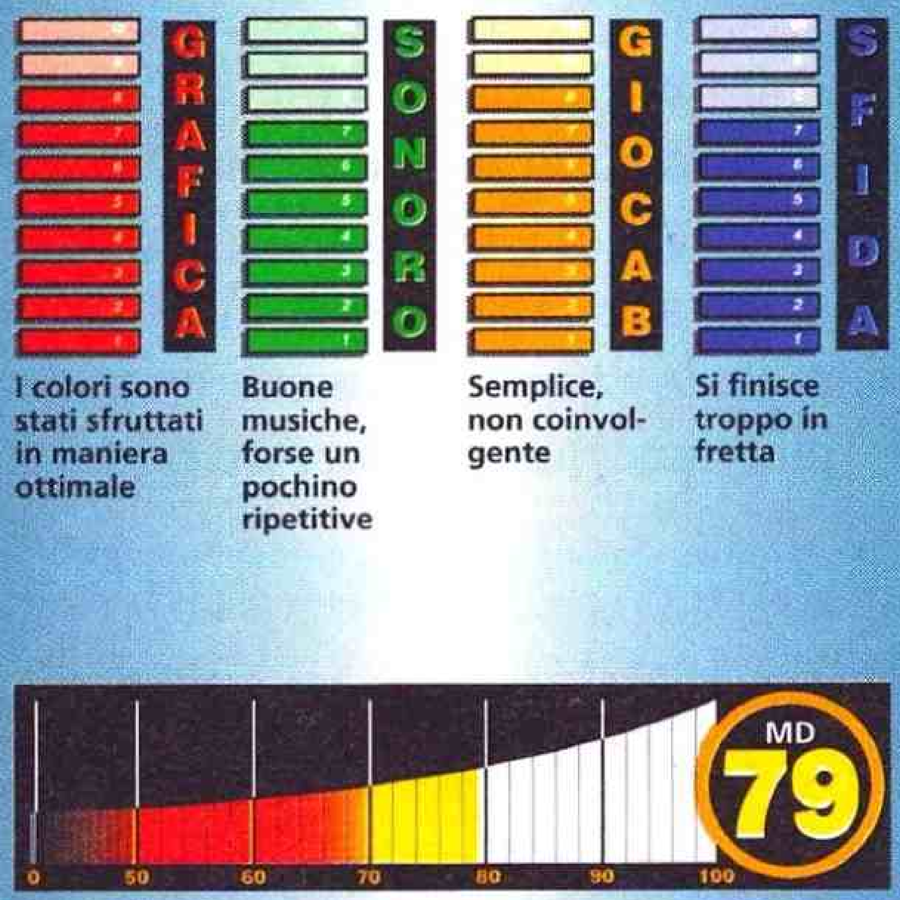
COMMENTO

Per tutti coloro che attendevano questo gioco con ansia, e suppongo che siano soprattutto i lettori del fumetto della Marvel, dico subito che le loro aspettative non sono state deluse. Infatti, il gioco è stato realizzato benissimo sotto il profilo tecnico: la grafica è bella e il sonoro è gradevole. Inutile dire come la buona presentazione estetica sia in grado di trasmettere tutto il fascino di questo personaggio particolarissimo. Dal canto suo, il ritmo dell'azione e la potenza dei colpi che si possono sferrare ai nemici riesce a coinvolgere anche coloro che di Hulk non sanno nemmeno la misura delle mutande. Purtroppo, il gioco soffre di un grande e di un piccolo difetto: il grande riguarda la longevità, rappresentata da appena cinque livelli di gioco moltiplicati per tre livelli di difficoltà nemmeno troppo differenti; il piccolo consiste nel sistema di controllo, forse un po' più immediato di quello della versione SNES, ma in fin dei conti non del tutto completo. Tuttavia, il gioco rimane caldamente consigliato a tutti gli amanti del fumetto, i quali potranno finalmente decidere le sorti del loro adorato eroe!

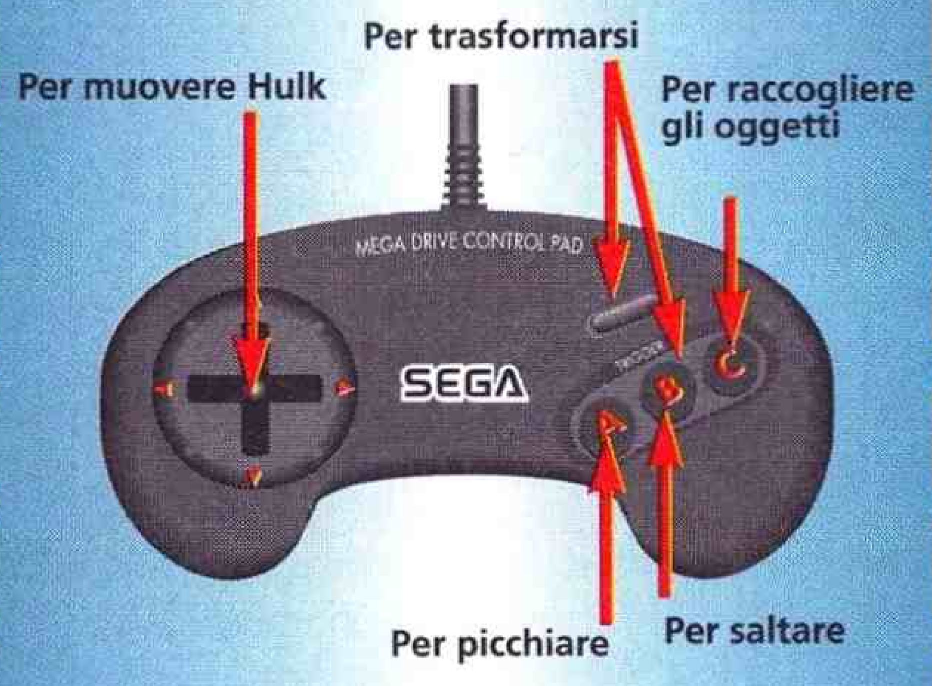
SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Incredible Hulk**
Casa	**US Gold**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Si**
Livelli di difficoltà	**3**

AZIONE



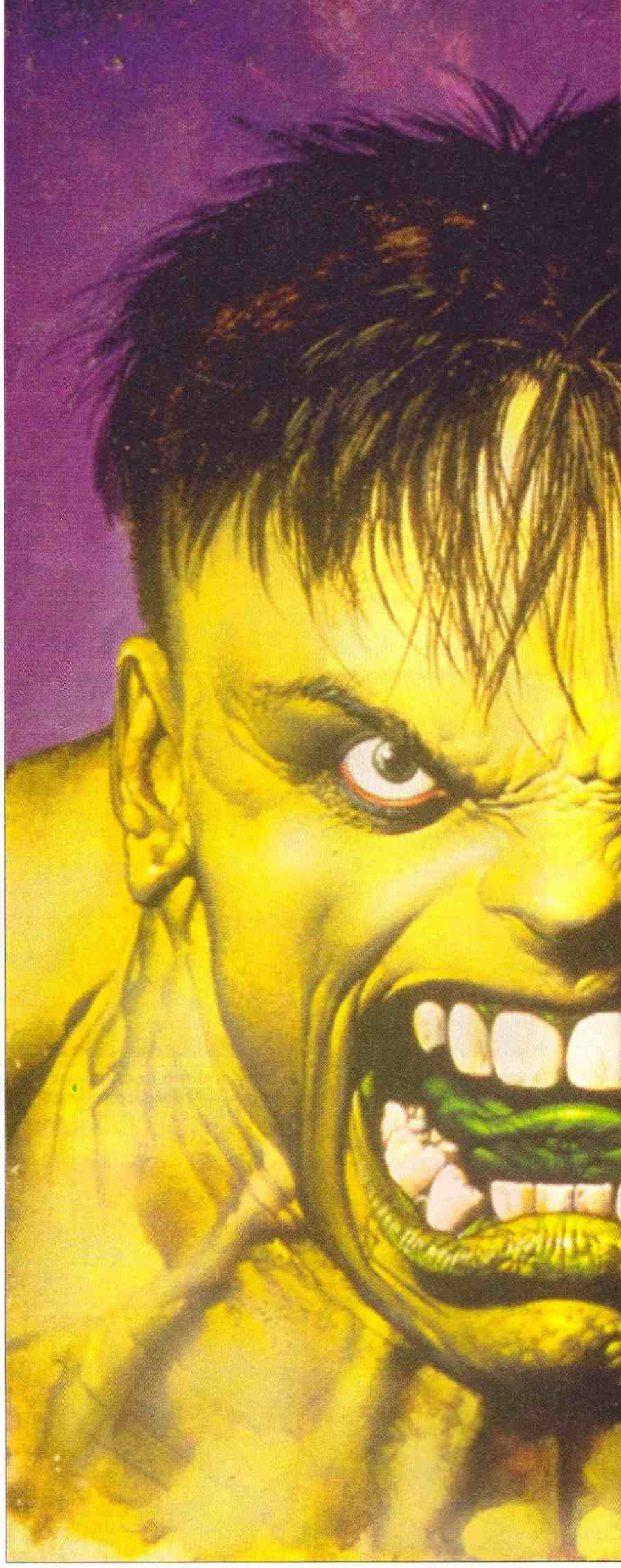
SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

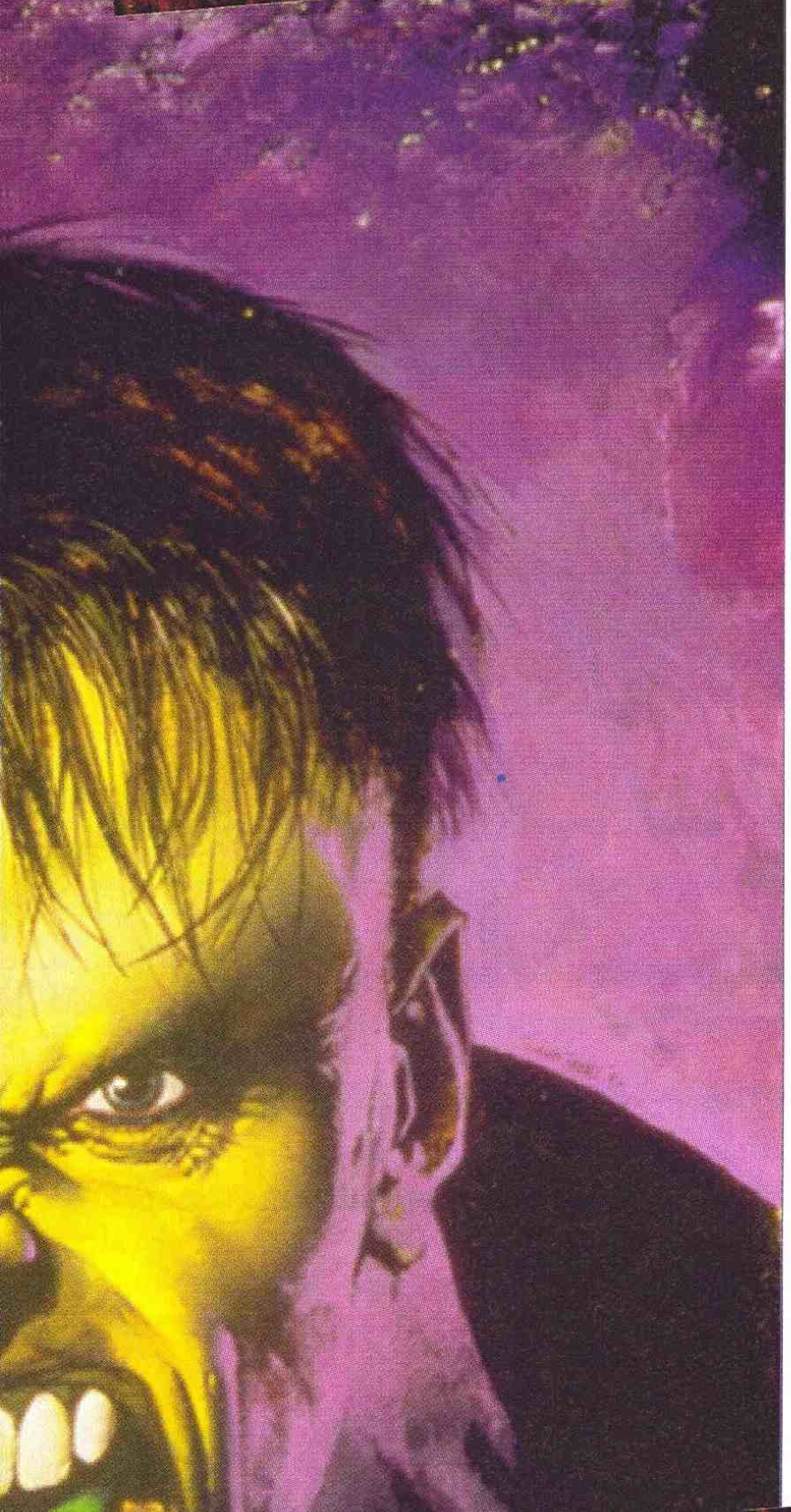
spesso nascosti, afferrare e interagire con alcuni oggetti presenti sullo schermo, quali automobili, macigni e addirittura cuori giganti ancora pulsanti. Insomma, ce né davvero per tutti i gusti, amanti di picchiaduro e avventure compresi. Il bello è che *Hulk* non si limita solo a miscelare gli elementi migliori dei vari generi, ma aggiunge qualcosa di originale, che prende spunto direttamente dalla natura del personaggio: ossia è presente la possibilità di trasformarsi e giocare anche nei panni del Dr. Banner. Questo accade sia involontariamente, quando l'energia vitale del protagonista è vicina all'esaurimento, sia volontariamente, cioè quando si usa un pastiglione di trasformazione. Le azioni che si possono compiere con il dottore sono abbastanza limitate, nel senso che è possibile solo muoversi e difendersi con i pochissimi colpi di pistola che si raccolgono strada facendo. Tuttavia, esiste un vantaggio nell'essere così piccoli, perché con queste dimensioni è possibile infilarsi nei passaggi stretti, inaccessibili per il voluminoso Hulk, e scoprire stanze bonus e scorciatoie. Infatti il gioco è composto da livelli molto grandi, pieni di stradine e scorciatoie, di passaggi nascosti e apparentemente inaccessibili, di interruttori e muri fragili. L'esplorazione è quantomai necessaria per andare avanti nel gioco



Le animazioni di Hulk sono state curate alla perfezione, ma in alcuni casi il personaggio ha un che di anormale, anche se Hulk di normale ha proprio poco.

SWITCH, SWATCH E SWOTCH

Per superare determinati passaggi è fondamentale trovare e azionare alcuni interruttori. Alcune volte il loro aspetto è quello usuale, cioè appaiono sottoforma di levette, altre volte si nascondono sotto le forme più strane, come facce di statuette, e i loro colori sono tali da farle confondere con lo sfondo dello schermo. Inutile dire come questa mimetizzazione crei grosse difficoltà ai giocatori dotati di uno scarso grado di osservazione.



...E LA PILLOLA?

In tutti i livelli di gioco sono presenti alcuni contenitori che appaiono in forme diverse nei diversi ambienti. L'elemento che li accomuna è il contenuto, ossia le diverse pillole che Hulk può ingerire senza alcuna prescrizione medica e che gli permettono di subire ulteriori trasformazioni.

PILLOLA VERDE **È la semplice pillola energetica, quella che permette di recuperare parte della vitalità perduta e combattere con più sicurezza.**

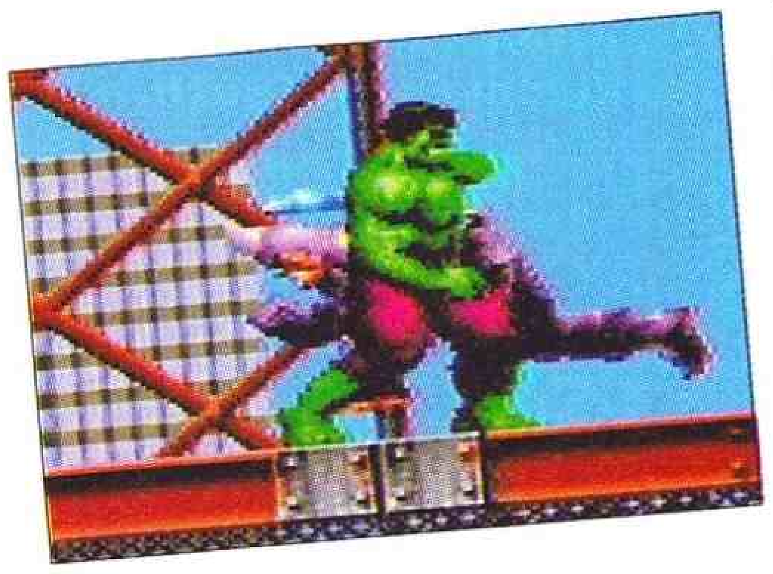
PILLOLA DI TRASFORMAZIONE
Questa è la pasticca che consente le metamorfosi anche quando la barrettina di energia non è in riserva. In questo modo è possibile infilarsi nei passaggi stretti e scoprire stanze e bonus nascosti.

SUPER PILLOLA **E proprio come il buon vecchio Pac-Man, anche il nostro omone verde per tirarsi su di tono utilizza le famosissime pillole dagli effetti effervescenti. Ogni volta che Hulk ne ingerisce una, l'energia che si aggiunge alla barretta energetica gli consente di correre più velocemente e addirittura di correre con il capo basso, in modo da colpire come un toro anche i nemici più tosti. Una volta che l'energia supplementare si esaurisce, Hulk torna ad essere... normale!**

e compensare le eventuali perdite di energia. D'altro canto è anche l'unico modo per arrivare alla fine del livello e affrontare l'immancabile boss. Ovviamente, boss, nemici e scenari sono tutti tratti dalle avventure a fumetti della Marvel e i lettori avranno un sacco di sorprese piacevoli a riguardo. In fin dei conti questo gioco è dedicato a loro, che si sono divertiti (e continuano a divertirsi) con il fumetto di Hulk. Ma il gioco non è solo per loro, anzi; la miscela più volte citata è stata realizzata con l'intento di coinvolgere tanti più giocatori possibile e magari far conoscere loro il fascino di questo eroe inconsueto e misterioso Quindi, chiunque voi siate, Hulk è stato fatt anche per VOI!

• *Log*

Ogni volta il che Dr. Banner viene colpito, si innesca in lui la rabbia che lo fa trasformare in Hulk! Se ha abbastanza energia.



I livelli di gioco abbondano di oggetti da sollevare e scagliare sulla testa dei nemici.

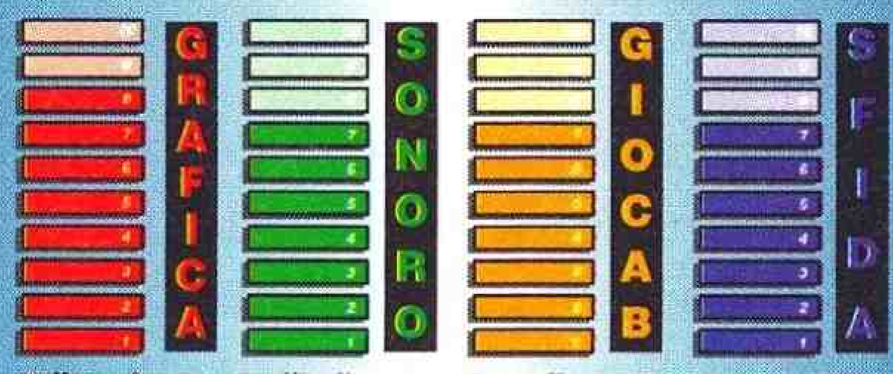
COMMENTO

Giusto perché la scuola è finita da poco, vorrei giudicare il gioco in base al risultato della somma algebrica dei suoi aspetti positivi e negativi. Nei primi rientrano la bella grafica, massiccia e colorata, il sonoro in sintonia con il tipo di gioco e la struttura stessa, un miscuglio azzeccatissimo di elementi tratti da generi diversi. Per quel che riguarda gli aspetti infelici si possono annoverare quelli che riguardano la giocabilità e la longevità. La prima è imprecisa, almeno all'inizio, e la seconda è di dubbia durata. Quindi si può dire che il gioco sia bello, divertente, ma forse all'inizio non troppo giocabile, a causa delle poche mosse a disposizione e per l'imprecisione del sistema di controllo. Inoltre può risultare breve per i più bravi e frustrante per chi odia la violenza. In definitiva siamo davanti ad un gioco che sicuramente appassionerà i fan del fumetto, ma che forse non si rivelerà essenziali per molti altri.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Incredible Hulk**
Casa	**US Gold**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**3**

AZIONE



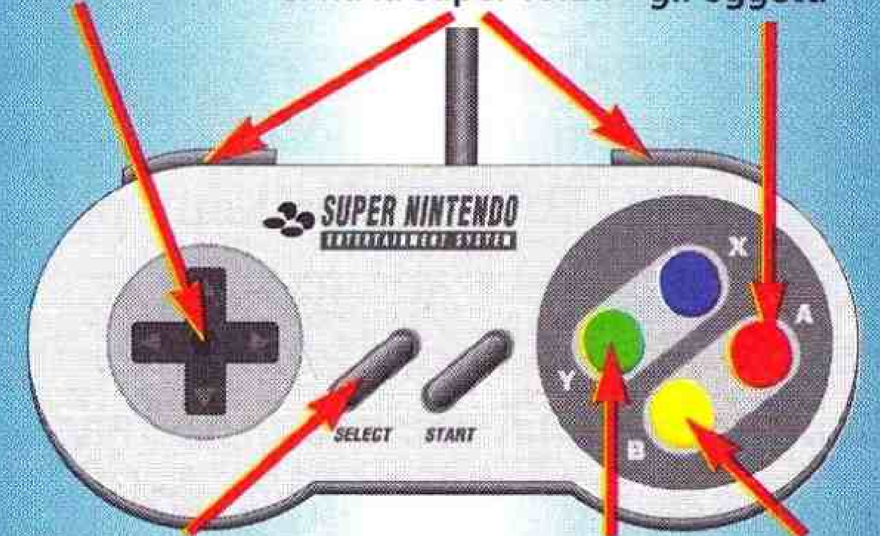
Bella e davvero ben colorata

Nulla di eccezionale ma in tono con l'atmosfera

Semplice, ma a volte imprecisa

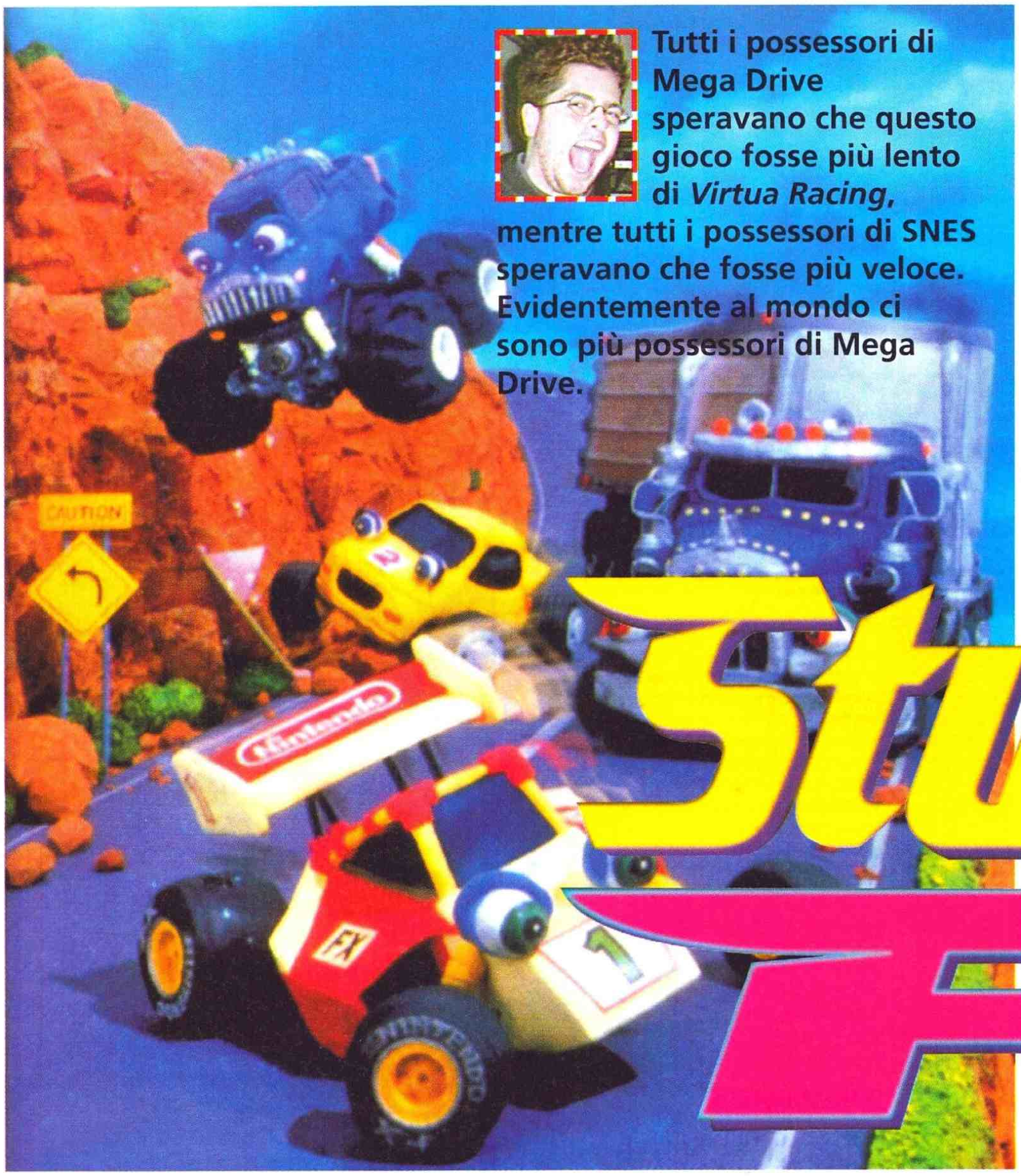
Non troppi livelli e solo tre livelli di difficoltà: buhaf!

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ ○ P



Tutti i possessori di Mega Drive speravano che questo gioco fosse più lento di *Virtua Racing*, mentre tutti i possessori di SNES speravano che fosse più veloce. Evidentemente al mondo ci sono più possessori di Mega Drive.

***Stunt Race FX* è il titolo della versione americana. La versione giapponese che si trova adesso nei negozi riporta invece il titolo: *WildTrax*, cercate di non confondervi.**

Non perdete tempo a cercare in quattro pagine di recensione il punto esatto in cui faccio il paragone con *Virtua Racing*, perché ho intenzione di iniziare proprio da quello. Ormai sembra che sia scoppiata una nuova guerra, una versione ridotta della grande guerra che si combatterà l'anno prossimo tra le nuove console. Sto parlando della guerra dei chip che sta vivacizzando questi momenti di crisi e di incertezza. La tendenza odierna, infatti, non è tanto quella di gettarsi sulle nuove macchine, ma quanto quella di potenziare al massimo le macchine del momento. Così la Sega risponde all'FX Nintendo con il suo SVP, la Nintendo cerca di ribattere con l'FX2 e la Sega tenta di porre la parola fine presentando l'MD32. Al momento però l'ultima parola è toccata alla grande N che con questo gioco lancia la nuova versione del chip nato con *Star Fox*. Andiamo quindi ad analizzare questa nuova creazione e vediamo come si comporta a confronto con il suo più diretto rivale. Cominciamo dal premettere i punti che accomunano i due giochi: entrambi sfruttano un chip per gestire la grafica poligonale, entrambi sono giochi di guida ambientati su piste inventate, entrambi i gio-

SPEED TRAX

Lo *Speed Trax* è il modo base. Scopo del gioco è quello di gareggiare contro tre avversari su di un percorso, cercando di completare un determinato numero di giri. Si viene eliminati e si perde una vita, sia quando non si riesce ad arrivare per tempo a un check point, sia quando non si riesce a classificarsi tra i primi tre alla fine dell'ultimo giro. Dopo aver scelto la macchina con cui si vuole gareggiare e il tipo di macchina degli avversari, si può scegliere tra due set di piste. Ogni set è composto da quattro piste e da un bonus stage. Una volta terminate sia le piste "novice" sia quelle "expert" si ha la possibilità di affrontare l'ultimo set, denominato "master". Le Speed Trax (ovvero piste veloci) sono molto contorte e ricche di salite e discese, ci sono ponti, gallerie, e strade sospese che ricordano giochi come *Crush 'n Burn* o *Stunt Car Racer*. Per quanto riguarda i tempi, i valori migliori di ogni pista vengono registrati, così come il tempo totale di ogni gruppo. Se si vuole gareggiare esclusivamente per battere i propri record, si può scegliere dal primo menu l'opzione Free Trax, grazie alla quale si ha la possibilità di gareggiare liberamente sulle prime otto piste.

CRAZY CARS

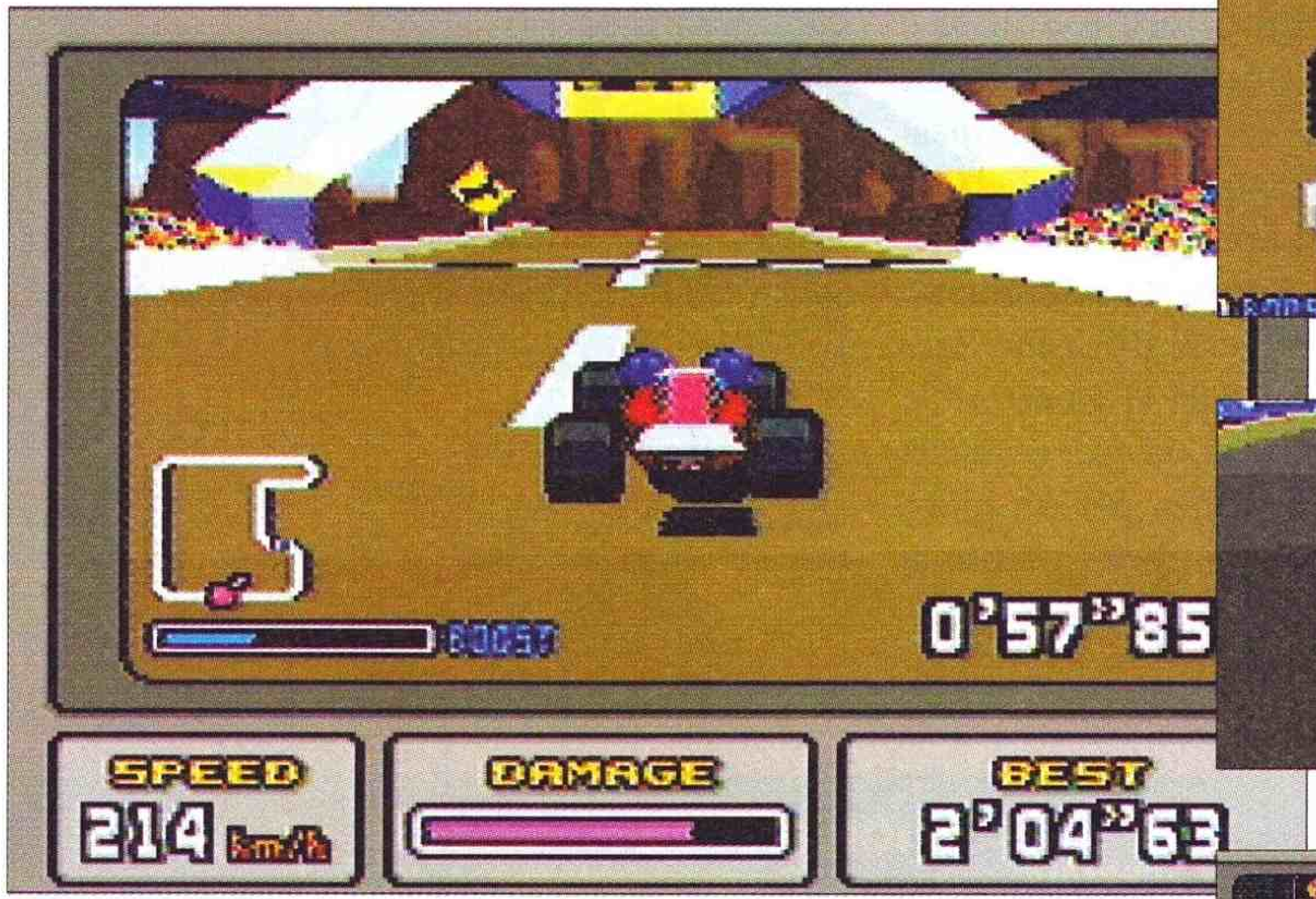
2WD
resistenza: media
accelerazione: veloce
tenuta di strada: bassa
velocità massima: 220 km/h
Questa specie di moto è utilizzabile soltanto nelle Free Trax.

4WD
resistenza: forte
accelerazione: veloce
tenuta di strada: alta
velocità massima: 160 km/h
Il classico Big Foot è il più facile da guidare.

COUPÉ
resistenza: media
accelerazione: media
tenuta di strada: media
velocità massima: 190 km/h
Media sotto tutti gli aspetti, quasi insipida.

F-TYPE
resistenza: debole
accelerazione: lenta
tenuta di strada: bassa
velocità massima: 220 km/h
Una macchina di F1 adattata ai terreni dissestati.

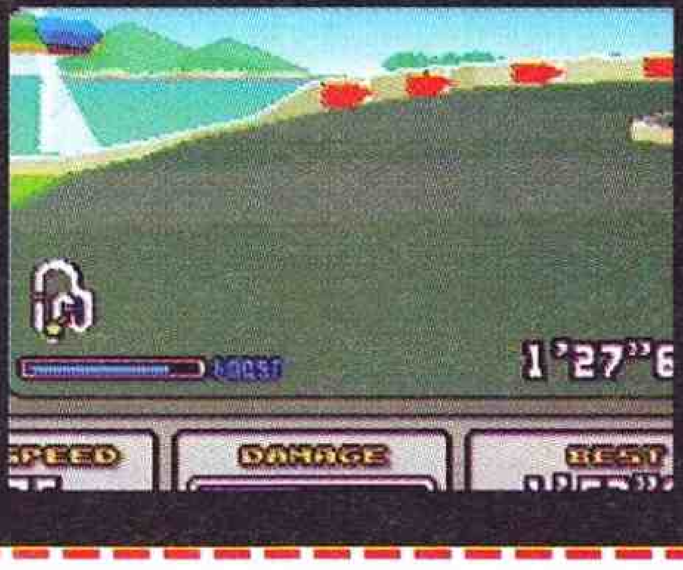
chi presentano il modo a due giocatori. Ma ora veniamo ai punti salienti: velocità, grafica, giocabilità e longevità. Andiamo con ordine. In termini di velocità il gioco Nintendo non riesce proprio a reggere il confronto. L'area di gioco, pur occupando poco più di metà schermo, non solo non raggiunge il grado di velocità e fluidità del titolo Sega, ma è persino più lenta del suo predecessore. I fondali scorrono lentamente conferendo una sensazione di velocità decisamente limitata. Questo difetto viene poi ulteriormente evidenziato dal modo a due giocatori, nel quale la velocità, benché lo schermo si riduca ulteriormente, diminuisce nettamente. Quindi sull'uno a zero per la Sega possiamo passare alla grafica. Qui vince il titolo Nintendo per via dell'estrema fantasia dei percorsi e grazie ad alcuni tocchi di classe. I delfini che saltano sopra la vostra testa passando da una parte all'altra della pista sospesa sull'acqua, il tunnel che finisce sotto al mare, i cervi e i gabbiani che attraversano la strada, sono tutti esempi di quanto detto. È invece decisamente difficile determinare il vincitore della categoria giocabilità. Entrambi i giochi infatti presentano alcuni pregi e alcuni difetti ed è difficile valutare quale di questi sia il più rilevan-



Sopra, **una volta che avete finito un set di piste potete giocare le stesse anche nel modo Free Run.**
A sinistra, **state molto attenti quando passate su un ponte perché potreste cadere di sotto.**
A destra, **sui manifesti che circondano la pista ci sono raffigurati tutti gli eroi di casa Nintendo.**

VEDO CHIARO

Ormai è diventata un abitudine dei giochi poligonali. Esattamente come in *Star Fox* e proprio come in *Virtua Racing*, anche in questo gioco si può scegliere la visuale con la quale giocare. Premendo il tasto Select si possono passare in rassegna le tre inquadrature possibili, e si può scegliere la preferita. Le possibilità si riducono a due quando si è nelle Stunt Trax e nelle Bonus Trax.



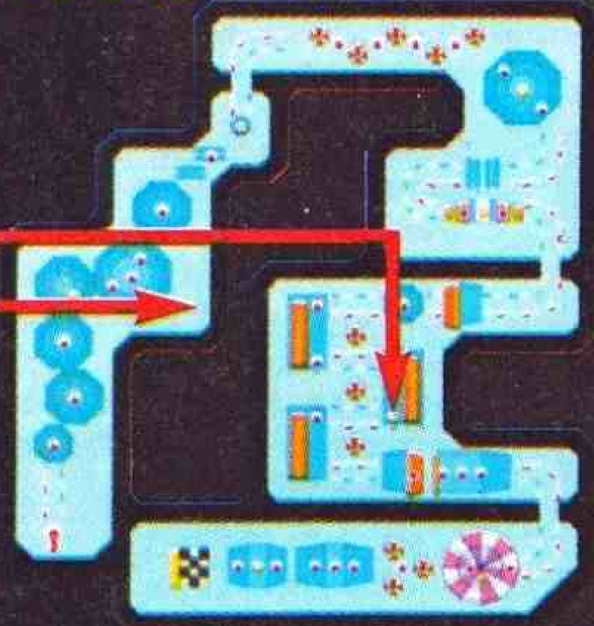
te. Se *Virtua Racing* ha poche piste, *SRFX* ne ha fin troppe, ma sicuramente le macchine protagoniste del gioco Sega sono più controllabili e piacevoli da guidare rispetto alle macchine del gico Nintendo. E se *SRFX* ha molte modalità di gioco diverse, *Virtua Racing* ha decisamente un modo a due giocatori realizzato meglio. Primo perché la visuale di gioco rimane di una grandezza accettabile, secondo perché il gioco non rallenta in maniera apprezzabile, terzo perché si può garaggiare sulle stesse piste del modo a un giocatore e non si è obbligati a gareggiare su percorsi realizzati apposta ma dal fascino nullo. Per finire passiamo a confrontare il fattore longevità. Qui il titolo Sega ha poche speranze di vittoria. Alle tre piste di *Virtua Racing* corrispondono la ventina di tracciati diversi di *Stunt Race FX*, e poi il gioco Sega non dà al giocatore la possibilità di salvare i propri record, e questa è davvero una grave mancanza per un gioco di corsa. Una gran parte del divertimento si

In queste immagini potete vedere alcuni momenti tratti dalle Stunt Trax. Dal mare ai monti, dal ghiaccio ai prati verdi.

STUNT TRAX

Nel modo Stunt ci sono quattro percorsi tra cui scegliere, ogni percorso ha un punto di partenza e uno di arrivo, ed è disseminato di palloncini a forma di stella. L'obbiettivo è quello di raggiungere il punto di arrivo nel minor tempo possibile, raccogliendo il maggior numero di stelle. Alla fine i secondi rimasti e la percentuale di stelline raccolte vengono memorizzati per sfide future. Le Stunt Trax sono piste acrobatiche, quindi piene di salti e di ostacoli vari.

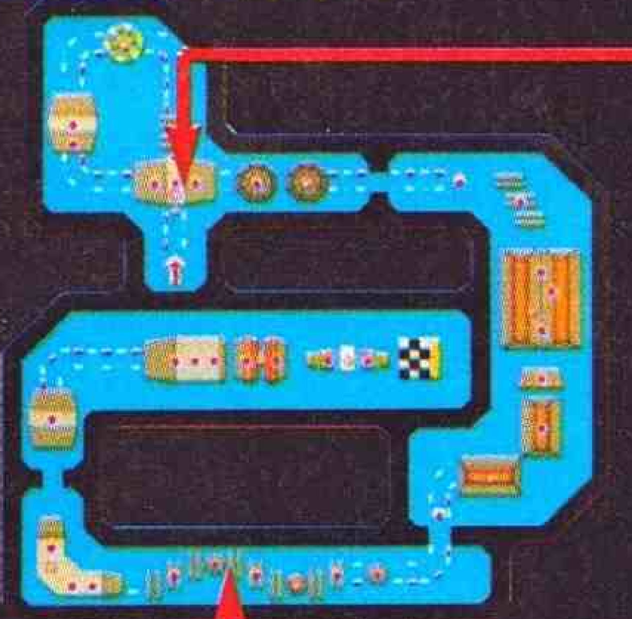
ICE DANCE



Per superare questa zona sarebbe più adatto uno skate.

Attraversando queste colline di ghiaccio fate attenzione a non perdere l'orientamento.

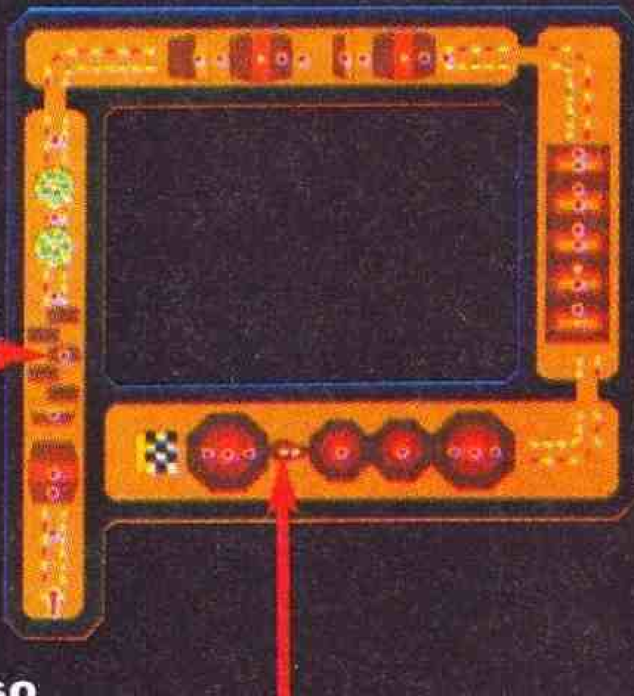
BLUE LAKE



Se volete prendere tutte le stelline, prima dovete passare sotto al ponte, quindi girate a sinistra e passateci anche sopra.

In questa zona dovete effettuare uno slalom molto attento per ottenere il perfect!

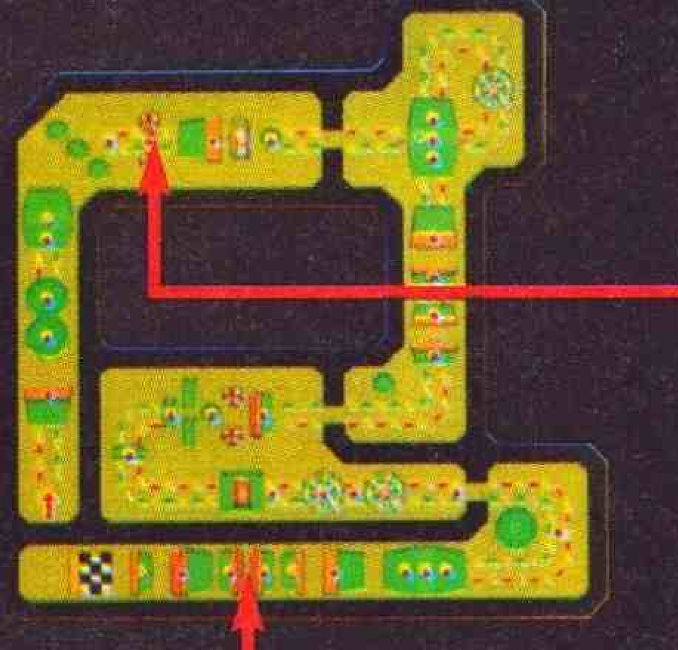
ROCK FIELD



Questa pista è molto semplice. Basta andare diritti per raccogliere tutte le stelle.

Questo è un trampolino molto alto. Dovete assolutamente prenderlo nel verso giusto

UP 'N' DOWN



Queste piramidi muovono la punta a tempo di musica.

Questi salti vi solleveranno decisamente il morale.

RADIO CONTROL

Per quanto sia all'interno del modo Stunt, questo è un percorso particolare. La visuale di gioco, infatti, non sarà più quella classica da dietro la macchina, ma verrete inquadrati da una telecamera mobile posta in un punto fisso che vi seguirà attentamente. Il vostro obbiettivo è quello di inseguire le tre macchine avversarie e distruggerle nel minor tempo possibile. Molto divertente, in particolare le prime volte.

BATTLE TRAX

Il Battle Trax è l'unico modo per giocare in due a *Stunt Race FX*. Sono state create apposta quattro piste per sfide a due giocatori. La visuale di gioco è ulteriormente ridotta rispetto a quella del modo a un giocatore e, nonostante questo, anche la velocità è inferiore. Da segnalare il fatto che se uno dei due giocatori non muove la propria macchina nei primissimi secondi di gioco, subentra il computer che gareggia per lui. Questo permette di utilizzare le Battle Trax, le piste da battaglia, anche quando si è da soli.

MARINE PIPE

COTTON FARM

PORT ARENA

TOXIC DESERT

basa infatti sulla possibilità di battere i record e migliorare i propri tempi, e privare il giocatore di questa possibilità è un vero reato. E adesso il verdetto: qual è il più bello tra i due? Difficile dirlo, il modo migliore per valutare i due giochi è assegnare due voti differenti, uno per il gioco in sé stesso e uno per le prestazioni del chip aggiuntivo. Quindi il titolo per MD è meno particolare e innovativo ma sfrutta decisamente meglio l'SVP, mentre il gioco per SNES è senz'altro più geniale e originale ma delude decisamente sul piano delle prestazioni. In pratica *VR* 87:*SRFX* 85.

• Trust

***Sopra*, Questa è la gabbia di partenza delle Stunt Trax. Lanciatevi giù dalla rampa e cercate di acchiappare quante più stelle potete.**

BONUS TRAX

Ogni due piste delle Speed Trax, c'è un livello bonus. Adesso siete alla guida di un T.I.R. enorme e avete due possibilità. O cercate di finire quanti più giri di pista potete o cercate di passare in mezzo a delle bandierine sparse lungo tutto il percorso. Per ogni giro di pista completato ottenete una vita extra, mentre per ogni bandierina abbattuta ottenete dei secondi bonus che vanno ad aumentare il tempo iniziale nella pista successiva. Controllare il camion è davvero molto difficile, anche per via della visuale particolare, ma con un po' di pratica anche questo livello diventa molto divertente.

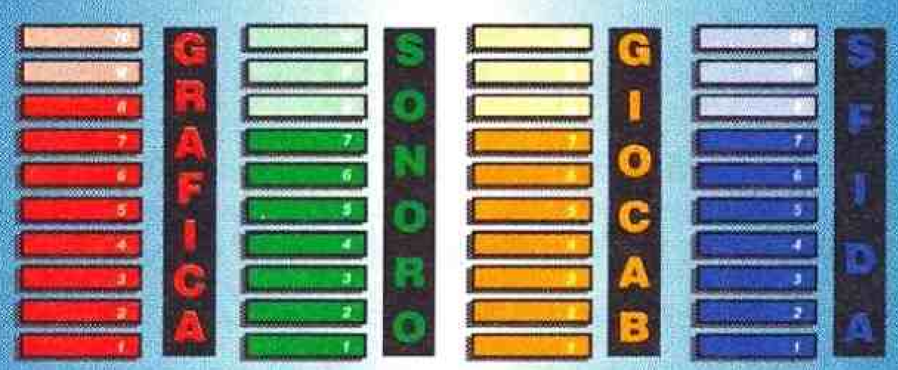
COMMENTO

Il voto è quaggiù, ma non fateci troppo caso. In realtà è molto difficile giudicare un gioco come questo. La cosa migliore che posso fare è esporvi i fatti come stanno. Iniziamo subito dai difetti. 1) Il gioco è lento, questo non vuol dire che rallenti o che sia ingiocabile, ma significa semplicemente che non potrete farlo vedere agli amici sperando che questi rimangano a bocca aperta. 2) Il controllo della macchina non è immediato e alla fine potreste anche trovarlo non adatto a voi. 3) Il modo a due giocatori è veramente misero se confrontato con quello di altri giochi affini, in particolare rispetto a *Super Mario Kart*. Finiti i difetti, tocca ai pregi. 1) L'utilizzo dei poligoni ha permesso di creare piste spettacolari e originali. 2) Le Stunt Trax sono molto divertenti e molto giocabili. 3) Le Speed Trax del livello master propongono una buona sfida. 4) I diversi tipi di gioco e la possibilità di salvare i record garantiscono una buona longevità. 5) Di giochi del genere non ne esistono altri. Spero che quanto detto possa bastare a farvi decidere sull'acquisto.

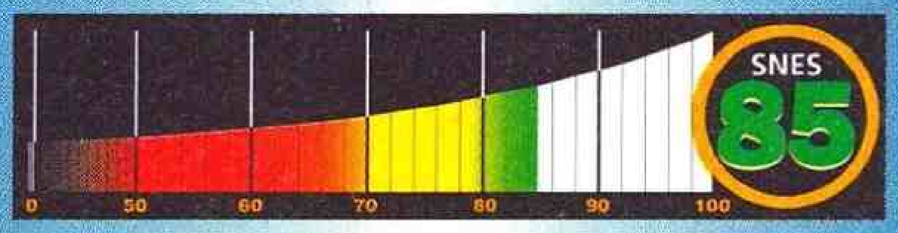
SCHEDA TECNICA

Titolo	Stunt Race FX
Casa	Nintendo
N°Giocatori	1/2
Continua?	Salvataggio
Livelli di difficoltà	1

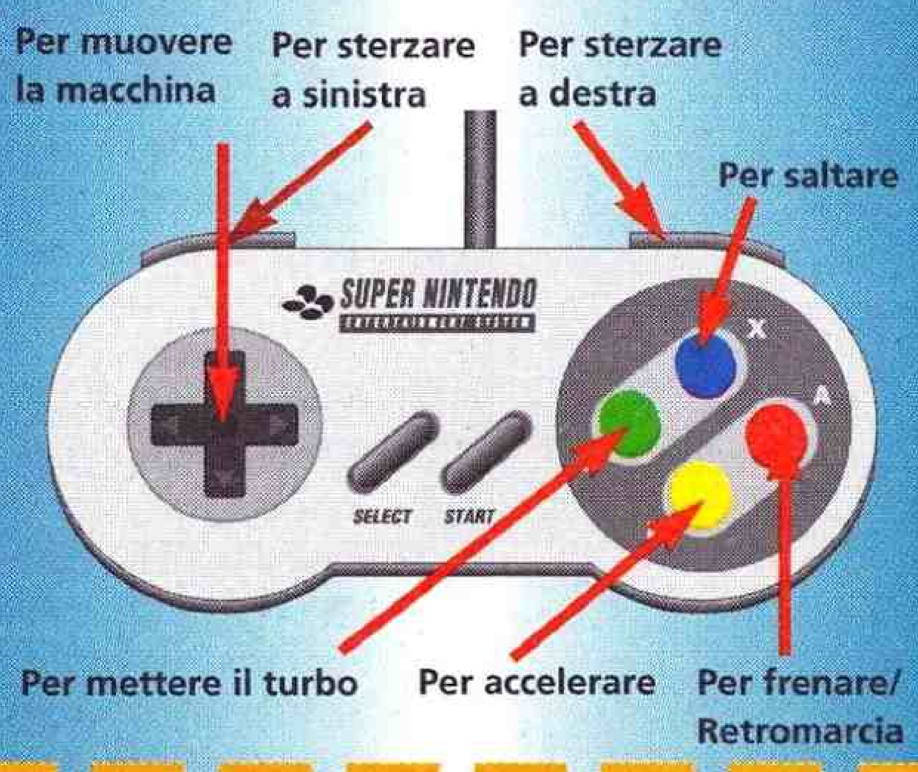
GUIDA



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Belle le ambientazioni ma i poligoni si muovono troppo lentamente	Le musiche sono d'atmosfera, ma anche piuttosto assillanti	Buona varietà ma il controllo non è molto preciso e maneggevole	Decisamente facili le prime piste, meno le altre



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

***Sopra*, Alla fine del primo livello, dopo avere salvato il vecchio saggio, vi verrà consegnata la mappa del reame dalla quale potrete seguire la vostra odissea. *Sinistra*, i vostri nemici hanno la cattiva abitudine di colpirvi alle spalle. In questo caso vi conviene voltarvi in fretta e farli a fette. I maghi sono i più pericolosi dato che vi scaglieranno contro missili magici!**

Se era vero che, finora, nel campo dei picchiaduro regnava incontestata la Capcom, oggi la casa di *SFII* dovrà cominciare a fare i conti con la sempre più spietata concorrenza. *Legend* ne è la piena dimostrazione!

LEGEND

La storia (ce l'aspettavamo!) non brilla certo per la sua originalità ma non è che importi molto in questo genere di giochi. Per ben un millennio il regno di Sellech dovette sopportare i soprusi e la dittatura del malefico mago Beldor. Ma, come potete immaginarvi, con l'avvento della democrazia tutti vollero dire la loro e, dopo una votazione quasi unanime (gli unici voti contrari erano quelli del diretto interessato e dei suoi pochi familiari), i cittadini decisero di cacciare via il suddetto tiranno a pedate nel fondoschiena con l'aiuto di alcuni eroi. I nostri cari paladini difensori degli oppressi pensarono bene di imprigionare l'anima del malefico Beldor in un luogo segreto e abbandonato, senza pensare che, un giorno, a qualcuno sarebbe venuto in mente di andare a liberarlo (Oooooh! NdFolla). Ora nel regno di Sellech è ritornata la pace e l'armonia (peace & love my friend...), ed è stato addirittura un nuovo Re. Ma, come succede in tutti i peggiori film di serie "B", c'è sempre il viscido topo di fogna, in qualche modo imparentato con il regnante, pronto a fare qualche brutto scherzo.

Il guardiano del primo livello è piuttosto difficile da far fuori. Molla alcuni sganassoni che lasciano il segno!

Questa volta si tratta del principe stesso, che vuole liberare Beldor, in modo da poter usurpare il posto di suo padre e conquistare il mondo intero.

Volete saperne una ancora più bella? Siete stati scelti per impedire che tutto ciò avvenga e, dato che siete una vera canaglia, vi trascinate dietro pure il vostro migliore amico per ripicca, perché non è giusto che capitino tutte a voi, che la mamma non vi dava mai le caramelle da piccoli, che il Milan abbia vinto il campionato, che il capo-redattore mi licenzi e che le cartucce costino così tanto... Ehm...! L'avrete sicuramente intuito: *Legend* è il classico picchiaduro frenetico, dove l'importante è non perdere il ritmo tra una spadata e l'altra. Il gioco in sé non è per niente originale, anzi, vi dirò di più: riprende alla grande lo schema dei classici pichia-picchia di origine Capcomiana. Eppure *Legend* ha qualcosa di diverso. Innanzitutto, la grafica è molto curata e bella, con numerosi livelli di parallasse e alcuni effetti speciali da sballo, e le dimensioni dei protagonisti sono alme-

MAGIA? AVETE DETTO MAGIA?

Domanda: come introdurre semplicissime smart-bomb in un picchiaduro medievale? Risposta: usando la magia naturalmente! Raccogliendo speciali vasetti durante il vostro lungo cammino potrete scatenare 3 tipi di incantesimi diversi (scelti a caso dal programma) che hanno, però, lo stesso e identico effetto. Provate ad indovinare quale!

Gli sfondi del livello della taverna sono una vera meraviglia. Dovreste vedere quando uscite e fuori piove!!!

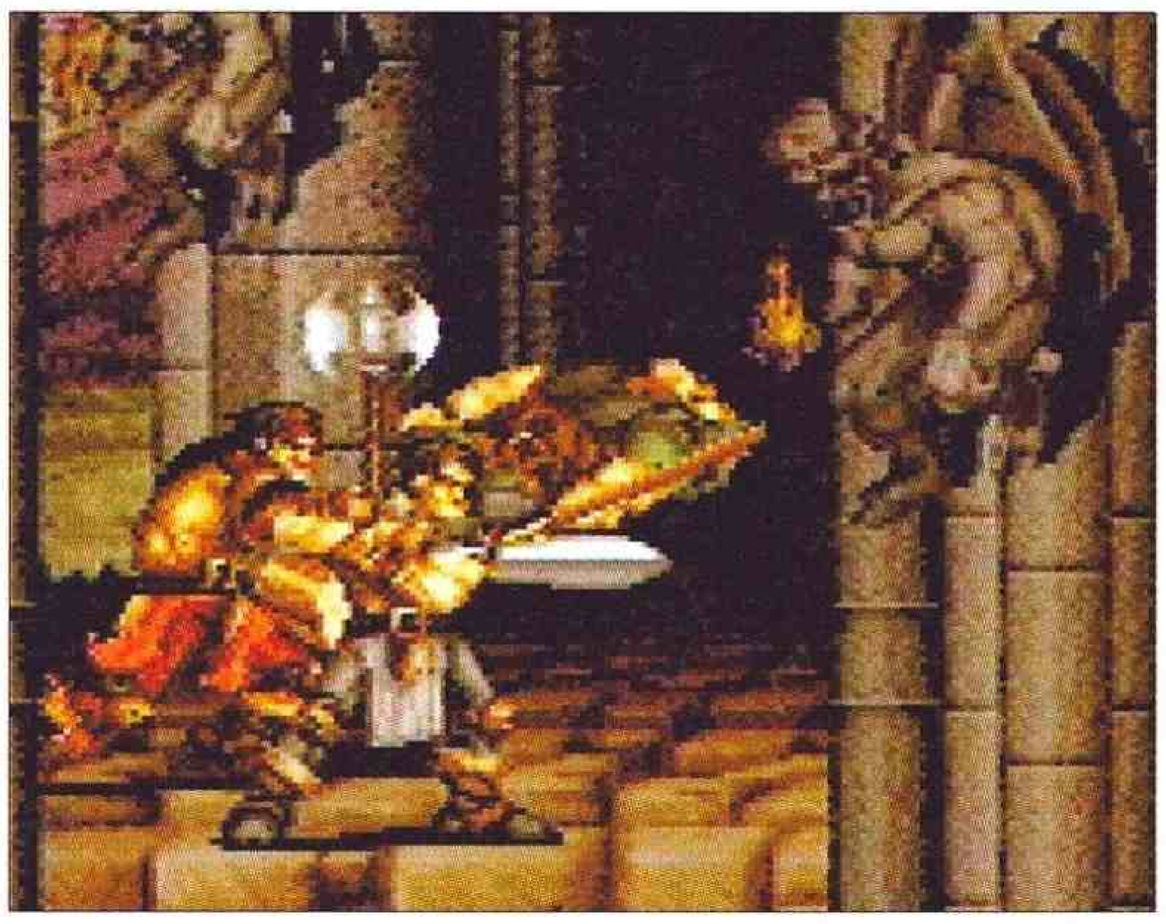
Anche questo guardiano non è facile da battere. Vi si scaglierà contro correndo e lanciando un barile!

no il doppio di quelle che siamo abituati a vedere sullo SNES. Inoltre, *Legend* rompe le tradizione introducendo l'entrata di 4 nemici contemporaneamente sullo schermo, senza per questo far rallentare l'azione, e conferendo ai vostri assalitori una certa "intelligenza" (che nervi quando cercano a tutti i costi di colpirvi alle spalle!). Infine, i boss di fine livello sono impressionanti, sia per le loro dimensioni che per i loro attacchi speciali, spesso molto spettacolari.

Legend soffre, però, di alcuni piccoli difetti: infatti i nemici non sono molto vari, l'azione è un tantino lenta, i colpi a disposizione sono piuttosto pochi, alcuni schermi sembrano riciclati (con qualche cambiamento della tavolozza di colore) e, alla lunga, il gioco si rivela piuttosto monotono.

Peccato, perché l'idea era occhéi! Speriamo in un *Legend 2* un po' più vasto e meno monotono!!!

• Dupont



NON-STOP BONUS

Alla fine di ogni livello potrete cimentarvi in una piccola schermata dove potrete aumentare il vostro punteggio o raccogliere preziosi bonus da aggiungere alla vostra collezione.

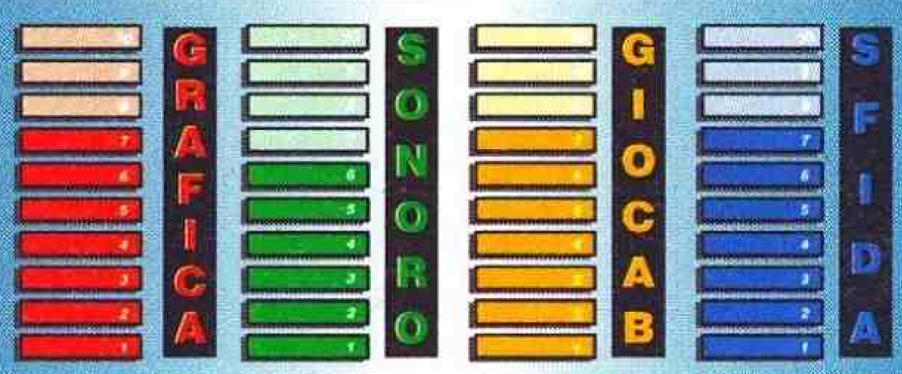
COMMENTO

In realtà *Legend* non è un brutto gioco, anzi! La grafica è molto bella e le animazioni dei vari personaggi e dei mostri sono molto carine. L'aspetto grafico generale è, insomma, ben realizzato, e la giocabilità pure. I nemici, poi, non si limitano a scagliarvisi addosso in massa, ma seguono alcuni schemi "intelligenti" che li rendono seriamente pericolosi. Il problema è che di picchiaduro del genere ce ne sono a bizzeffe e sicuramente di migliori. Il gioco gode di alcuni difetti piuttosto noiosi, alla lunga. L'azione non è molto rapida (evidentemente i programmatori hanno optato per uno stile di combattimento più intelligente "pigia-pigia"), i livelli (seppure molto belli) sono abbastanza ripetitivi, i nemici non sono molto vari e i colpi a disposizione sono pochini. Speriamo presto in un sequel migliore e soprattutto più vasto, dato che *Legend* sta su una cartuccia da "solo" 8 Mbit. In fin dei conti è un gioco che dura "l'espace du matin" che, tradotto nella vostra volgare lingua d'oltralpe significa, che si finisce davvero in fretta.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Legend**
Casa	**Seika**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**SI**
Livelli di difficoltà	**3**

PICCHIADURO



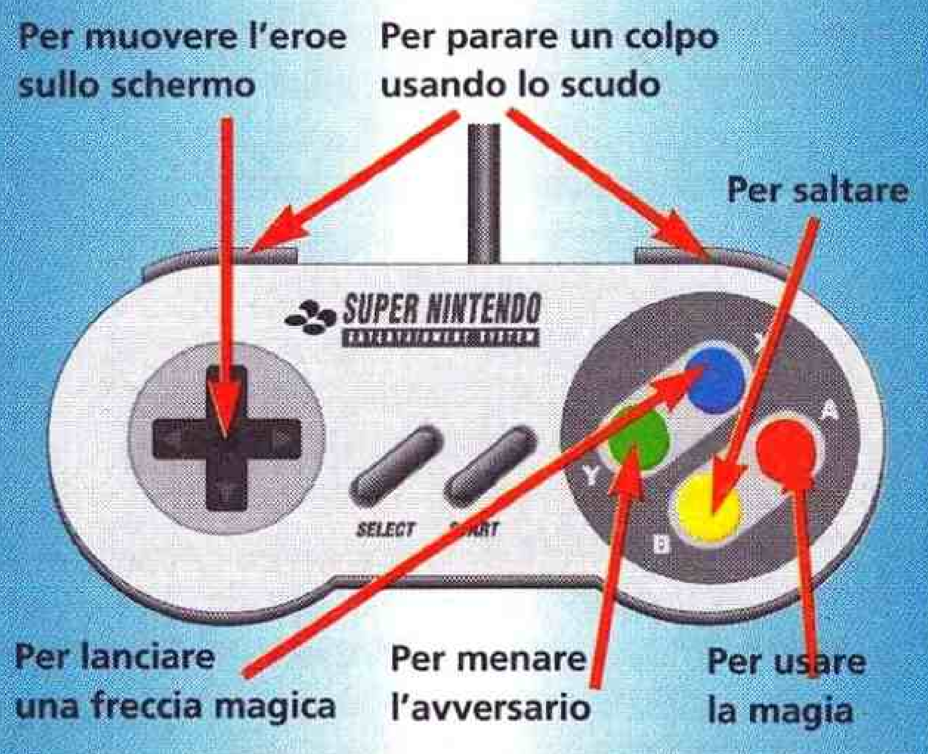
Grafica: Bella, anche se non molto varia. Alcuni effetti speciali sono veramente spettacolari

Sonoro: Gli effetti sonori non sono per niente eccezionali, ma le musichette sono piuttosto carine

Giocab: Buona, anche se l'azione è un po' lenta e non si hanno molti colpi a disposizione

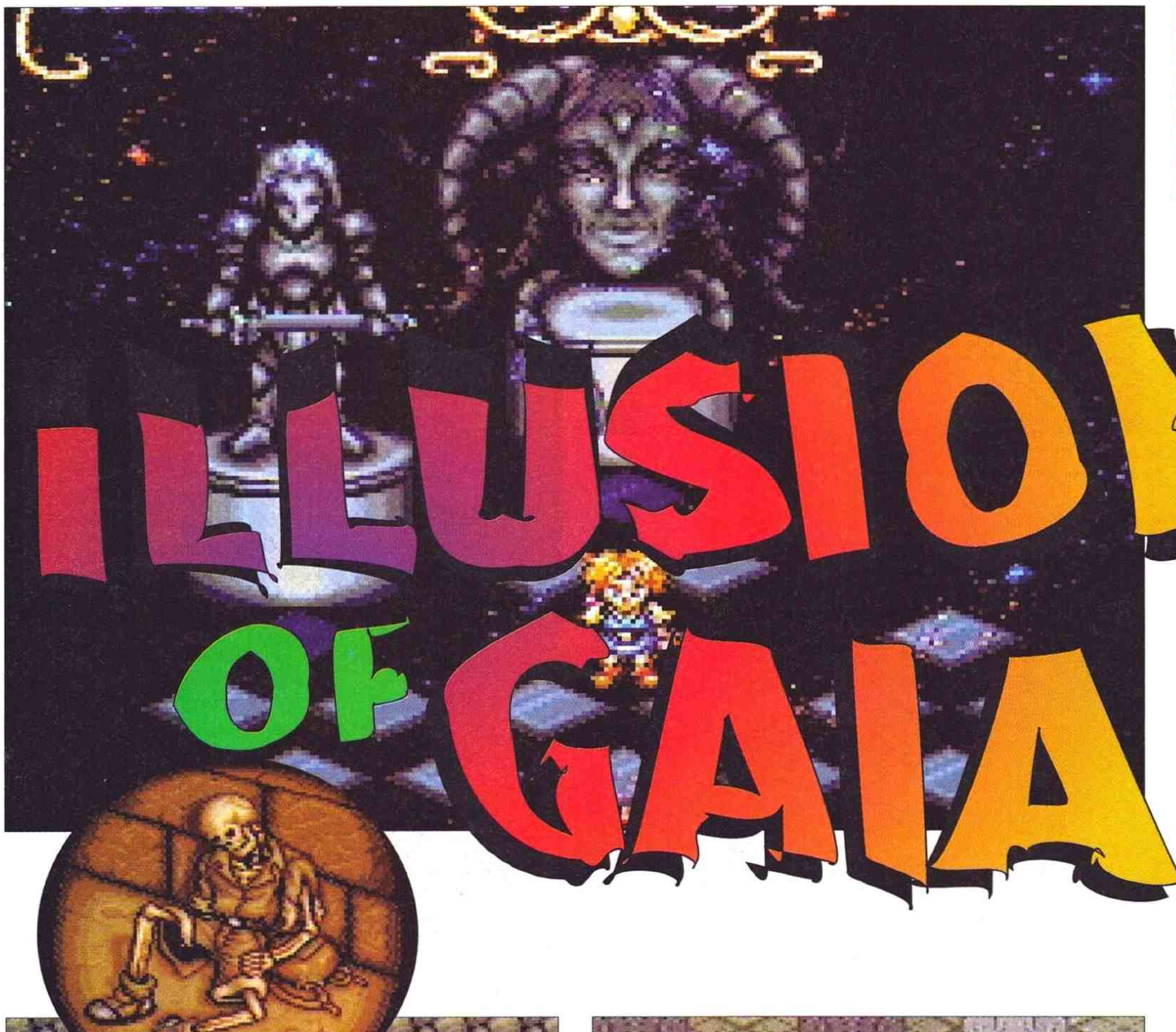
Sfida: La difficoltà è calibrata piuttosto bene, ma purtroppo il gioco non è molto longevo

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P



Quando Random mi ha informato che avrei dovuto recensire un GdR con testo in giapponese, ho avuto un collasso. Una domanda è balzata repentina alla mia mente: di giapponese non capisco un tubo turcomanno, che cappero di recensione potrò mai partorire?

Una strana ambientazione decisamente poco attraente. Non preoccupatevi nel gioco non sarà sempre così!

Gli incontri casuali si sprecano in *Illusion of Gaia*. Sta a voi capire se si tratta di amici o nemici.

TRASH, TRAMPOLINE AND...

Avanti, su, chi sa da dove ho beccato il titolo di questo box? Dai, che è facile... Comunque, questo box serve a darvi un paio di piccoli suggerimenti utili per farvi acchiappare dall'avventura, nel caso trovaste qualche difficoltà all'inizio. Per esempio, se non trovate il modo di uscire dal primo villaggio, recatevi nella grotta sul mare e ascoltate ciò che vi dicono i tizi che stanno giocando a carte (sono gli stessi che erano in chiesa con voi, ve ne siete accorti?). Dopodiché, provate a spostare la statua che si trova sulla destra usando la bacchetta magica. Se lo farete nel modo corretto, li vedrete saltare e la via sarà libera! In altri punti, troverete delle pareti inclinate che è impossibile risalire, ma potete discenderle di corsa, e spesso troverete in fondo un trampolino che vi proietterà in alto e vi farà superare ampi burroni. Non dimenticate inoltre di usare i poteri speciali che gli dei vi conferiscono durante il gioco: superato il primo burrone con un agile saltone, abbattete il muro frontale della grotta grande con una bella spallata. Nella zona Inca, poi, non riuscirete a venire a capo di un beato tubo se non userete la bacchetta magica per mettere le quattro statue dei guerrieri sui quadrati dorati e... basta, vi ho detto anche troppo!

Illusion of Gaia permette anche a chi conosce unicamente "Nintendo" e "Super Mario" come parole giapponesi di divertirsi tanto, ma proprio tanto. Allora, il gioco narra la storia di un fanciulletto (trasformabile... vedi box) che vaga per il mondo alla ricerca di risposte ai grandi interrogativi dell'umanità: che cosa sono le statue dell'Isola di Pasqua? Chi ha tracciato i disegni sull'altopiano di Nazca in Perù? Chi ha consigliato all'Inter l'acquisto di Bergkamp? Domande come queste hanno tormentato per millenni l'uomo e sono costate il posto a una persona seria come Osvaldo Bagnoli, ma per fortuna ora ci siete voi (e Bianchi) a rimettere le cose a posto. Certo, data l'importanza di tali interrogativi, non vi aspetterete certo che la ricerca della verità sia facile, dato che, strada facendo, dovrete anche recuperare sei idoletti sacri e recuperare un po' di gente rapita... Avete proprio ragione: l'avventura è difficile e lunga e vi metterà più di una volta in seria difficoltà. Il gioco si presenta come una sorta di *Zelda* con la grafica decisamente migliorata ma con lo stesso punto di vista: dall'alto, spostato appena uno zinzino per dare più corpo a personaggi e ambientazioni. Anche l'azione di gioco ricorda molto lo schema seguito da *Zelda* (o da *Secret of Mana*): il personaggio da voi manovrato dovrà dimostrarsi un valoroso guerriero e un astuto avventuriero per concludere con successo la sua ricerca. *Illusion of Gaia* si sviluppa in sei ampie isole, ciascuna con decine di piccoli segreti da svelare e un ultimo, grande mistero che sarà rivelato solo a chi sarà stato tanto abile e prode da riuscire a sconfiggere i bietoloni di fine livello, che sono delle carogne di indicibile cattiveria! Questo qui è un gioco dove la parte preponderante è svolta dalla porzione di azione, che risulta presente in misura davvero massiccia, e che è incredibilmente ben riuscita. La manovrabilità del personaggio è eccezionale, i comandi si padroneggiano in poche frazioni di secondo e le possibilità di azione a disposizione del giocatore sono numerose. Per carità, lungi da me l'idea di farvi venire il sospetto che gli enigmi di *Illusion of Gaia* - ossia la parte di gioco che si fonda sulla riflessione e sul ragionamento, contrapposta alla "porzione" arcade già citata - siano mal congegnati o irrisolubili a causa del testo in giappone-

GAME power

help

8

SONIC 3 MD
SECONDA PARTE

SUPER EMPIRE STRIKES BACK SNES
PRIMA PARTE

SONIC 3 • SUPER EMPIRE STRIKES BACK

MARBLE GARDEN

Livello 1-1

Questo livello evidenzia l'utilità dell'attacco rotante di Sonic. Usatelo per distruggere tutti i muri di marmo che incontrerete lungo la strada, spazzate via ogni cattivone che stupidamente fa resistenza e fermate il nostro eroe prima che si schianti sopra le ripide colline che si trovano in ogni livello.
Dovreste anche pensare seriamente al numero di smeraldi del Caos che potete raccogliere in questo livello. Ricordatevi, se non raccogliete tutti gli smeraldi non potete dire di aver veramente finito il gioco, e questo non è simpatico.

SONIC 3

MEGADRIVE MD

2° PARTE

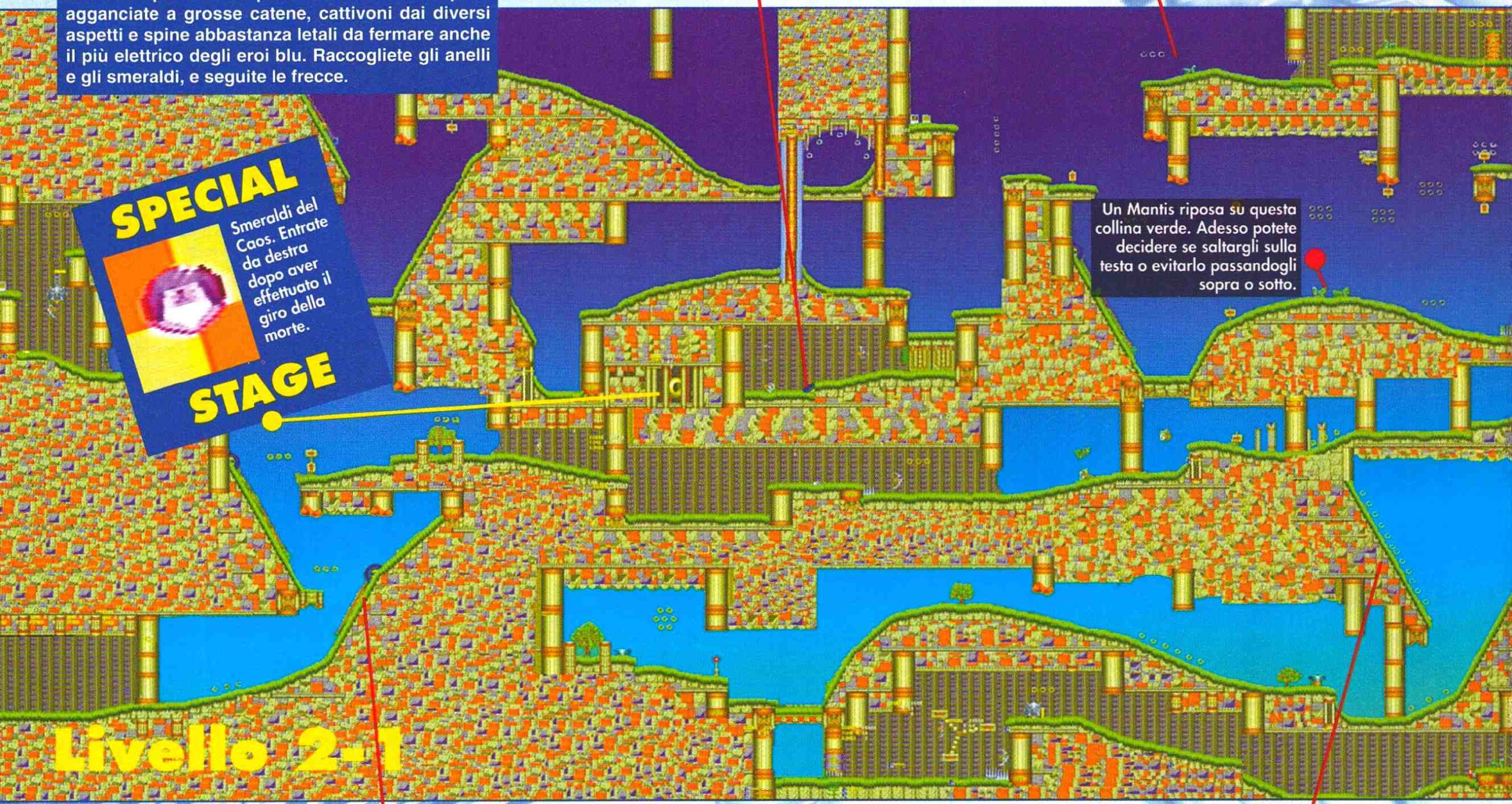
INVINCIBILITÀ
L'invincibilità è una grande cosa. Sonic si può sentire al sicuro dentro la sua palla protettiva.
INVINCIBILITÀ
Rimanete al centro del disco rotante per vedere Sonic schizzare via verso una nuova locazione.
SPECIAL
Irrompete nell'anellone da destra e collezionate tutte le sfere blu.
STAGE
Palle di metallo grosse e appuntite scendono verso il terreno. Calcolate il tempo giusto per passarci sotto.
INVINCIBILITÀ
Ci sono tre bonus da raccogliere, tra cui uno scudo. Questa piattaforma serve per raccoglierli.
INVINCIBILITÀ
Fate girare la ruota bloccata nella roccia per far apparire delle colonne e rendere la vita di Sonic molto più facile.
VITA
Una vita extra è ciò che vi serve per proseguire. E noi sappiamo esattamente dove andare a prenderla.
EXTRA
La lava non è fatale se venite fuori alla svelta. Altrimenti bruciate gente, bruciate!

Questa sezione del Marble Garden è piena di piattaforme rotanti e di sporgenze che scompaiono con cui fare i conti, quindi le parole chiave sono tempismo e pazienza. Anche se state utilizzando uno dei nostri simpatici codici per l'Action Replay, cercate di evitare di saltare addosso a qualcosa se non sapete esattamente cosa vi aspetta. Ricordatevi anche di attivare sempre i lampioni segna-posizione, se volete evitare un sacco di situazioni spiacevoli e frustranti lungo la vostra corsa.

Livello 1-2

SPECIAL STAGE
Non è facile. Il tempismo è importante per passare attraverso le piattaforme rotanti.
Evitate, abbassandovi, le frecce che escono dalla faccia di pietra. Aspettate e il terreno crollerà, permettendo a Sonic di continuare.
VITA EXTRA
Salite lungo le tre piattaforme e raccogliete la vita extra su questa sporgenza.
State attenti quando attraversate questa piccola galleria degli orrori, calcolate il momento giusto per saltare e attraversatela.
Non c'è bisogno di dirlo, scendere lungo questo pozzo significa andare a morire su delle spine acuminate. Vi consiglio di cercare un'altra strada!
SCUDO DI FUOCO
Protegge Sonic e Tails dagli attacchi a base di fuoco. Basta saltargli addosso e il gioco è fatto.
Una coppia di cattivoni si aggira nei paraggi, aspettando di importunare qualche porcospino innocente.

Il Marble Garden vede Sonic e Tails spianare ripide collinette. La coppia più famosa dopo Batman e Robin si lancia in un'altra sfida a tutta velocità. I pericoli li aspettano sotto forma di palle agganciate a grosse catene, cattivoni dai diversi aspetti e spine abbastanza letali da fermare anche il più elettrico degli eroi blu. Raccogliete gli anelli e gli smeraldi, e seguite le frecce.



Fate sempre girare queste ruote blu in modo da far apparire piattaforme extra.

Cavalcate il disco rotante per andare veloci e lontano.

Un Mantis riposa su questa collina verde. Adesso potete decidere se saltargli sulla testa o evitarlo passandogli sopra o sotto.

Attaccatevi all'elastico e fatevi trasportare in cima alla collina da dove potete saltare in direzione dell'altro elastico. Ripetete il procedimento per poter proseguire.

Scivolate giù lungo la discesa per raccogliere più anelli di quelli che prende Dupont per rispondere all'Hot-Line! Non saltate o li perderete tutti.

GAME GENIE

IL CODICE CHE TUTTI ASPETTAVAMO
AA6T-AAXC

Benvenuti nel magico vaso di Pandora! Questo codice si propone come il salvatore di chiunque abbia dei problemi a completare Sonic 3, nonostante la nostra superba soluzione. Usate il codice qui sopra per accedere a quattro grandi gabole. Potete scegliere il livello, ridisegnare un livello, diventare Super Sonic e anche giocare al rallentatore.

SELEZIONE DEL LIVELLO

Siete stufi di farvi prendere in giro perché non riuscite a superare l'Angel Island? Immettete semplicemente il codice e premete Start quando Sonic muove le dita nell'introduzione. Come per magia, ecco a voi lo schermo di selezione dei livelli. Il gioco non potrebbe essere più semplice!

MODIFICA DEL LIVELLO

Inserite il codice e premete start, quando Sonic muove le dita premete ancora start e scegliete il livello in cui volete giocare. Una volta nel livello premete A e Start. Adesso premete B per trasformare Sonic in un anello. Potete cambiare oggetto in ogni momento premendo A, C lo posiziona.

RALLENTA IL GIOCO

Seguite la procedura della modifica del livello. Premete Start per mettere in pausa il gioco, quindi tenete premuto B per giocare al rallentatore. È utile negli Special Stage, poiché vi permette di raccogliere meglio le sfere. In questo modo anche Red Fury è riuscita a raccogliere uno smeraldo!

Segnate la posizione con il lampione. È molto utile perché quando morite potete ripartire esattamente da questo punto.

Facendo girare la ruota potete proseguire a sinistra e quindi in alto. Sarà quindi facile raggiungere il lampione segna-posizione sulla sommità del livello.

VITA EXTRA

Una vita extra. Raggiungetela attraverso un passaggio segreto. A fianco ci sono dieci anelli.

Un altro utilissimo lampione segna-posizione, in caso le cose si mettano male. Questo vi permette di continuare a poca distanza dalla fine del livello.

Saltate sulla testa di questa statua per fermare le frecce. Questo vi permette anche di accedere alla cava segreta che sta sotto.

SCUDO DI FUOCO

Camminate semplicemente sulla piattaforma evitando le frecce. Quindi afferrate lo scudo e correte via.

SPECIAL STAGE

Altri smeraldi sono qui che aspettano. Entrate da sinistra e raccogliete tutte le sfere blu.

Questa molla odiosa vi fa rimbalzare fastidiosamente, se cadete dalla ruota.

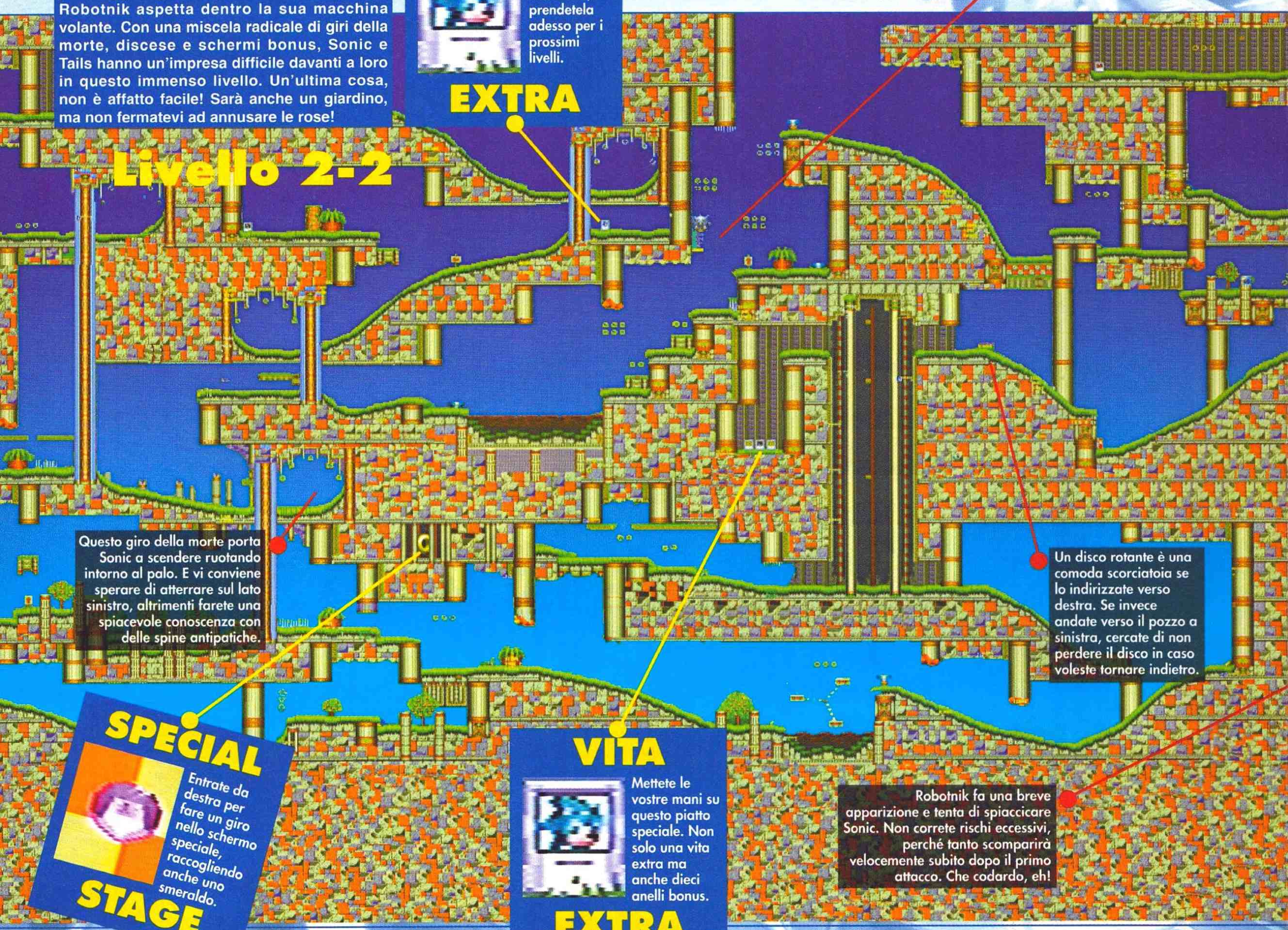
SUPER SONIC

Tutti vorrebbero trasformarsi nell'acclamato Super Sonic, ma pochi hanno avuto questo onore per puro merito. Ma non preoccupatevi, noi siamo qui per dimostrare che "chi gabola non si incavola"! Per evitare, infatti, la seccatura di raccogliere tutti gli smeraldi del Caos, dovete semplicemente seguire questa procedura.

Con la modifica del livello attivata, usate il pulsante A per trasformare Sonic in un televisore (sopra). Premendo C piazzate il televisore in una qualsiasi parte dello schermo, quindi premete B per far ritornare Sonic alla sua forma originaria. Adesso siete padroni di fare quello che volete, d'ora in poi non morirete più atterrando sulle spine e non dovrete più preoccuparvi di cadere giù da una sporgenza! Adesso, infatti, dovete solo saltare sul televisore che avete piazzato e, signori e signore, Sonic si trasformerà nel potentissimo Super Sonic! Tutto quello che vi rimane da fare adesso è ridere in faccia a tutti gli stupidi che ridevano del vostro modo di giocare. In definitiva ogni tanto anche il male paga e, se si potesse usare sempre un Game Genie, pagherebbe più spesso.

Altri problemi di marmo per il nostro frenetico duo. Guidateli seguendo le frecce per raggiungere la fine del livello, dove Robotnik aspetta dentro la sua macchina volante. Con una miscela radicale di giri della morte, discese e schermi bonus, Sonic e Tails hanno un'impresa difficile davanti a loro in questo immenso livello. Un'ultima cosa, non è affatto facile! Sarà anche un giardino, ma non fermatevi ad annusare le rose!

Livello 2-2



VITA EXTRA
Può sempre servire una vita extra, prendetela adesso per i prossimi livelli.

Una palla di metallo può rappresentare un serio pericolo, così come le spine su di essa.

Questo giro della morte porta Sonic a scendere ruotando intorno al palo. E vi conviene sperare di atterrare sul lato sinistro, altrimenti farete una spiacevole conoscenza con delle spine antipatiche.

Un disco rotante è una comoda scorciatoia se lo indirizzate verso destra. Se invece andate verso il pozzo a sinistra, cercate di non perdere il disco in caso voleste tornare indietro.

SPECIAL STAGE
Entrate da destra per fare un giro nello schermo speciale, raccogliendo anche uno smeraldo.

VITA EXTRA
Mettete le vostre mani su questo piatto speciale. Non solo una vita extra ma anche dieci anelli bonus.

Robotnik fa una breve apparizione e tenta di spiaccicare Sonic. Non correte rischi eccessivi, perché tanto scomparirà velocemente subito dopo il primo attacco. Che codardo, eh!

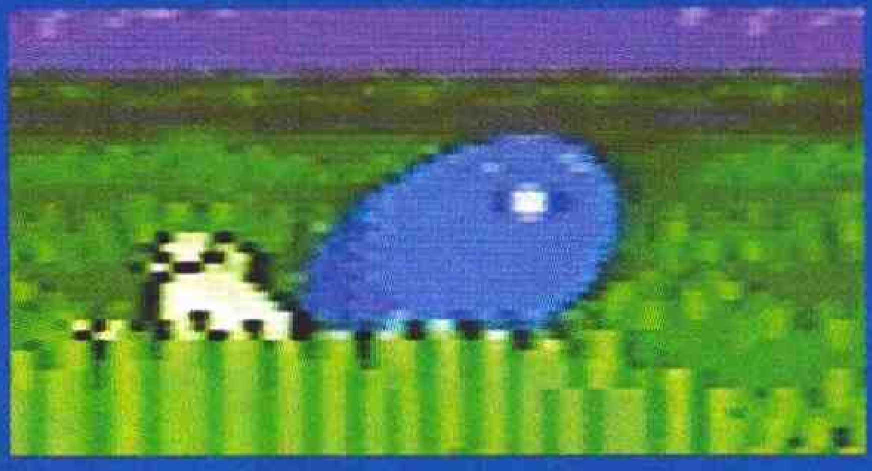
LE SUPER MOSSE DI SONIC

Questa è la più divertente delle nuove mosse di Sonic. Usate il secondo joypad per muovere la volpe, mentre trasporta Sonic fuori dai guai.

PASSAGGIO

MINI-SCUDO

Premete velocemente due volte A, B o C, per generare uno scudo energetico. La protezione dura poco ma permette a Sonic di cavarsela.



ATTACCO ROTANTE

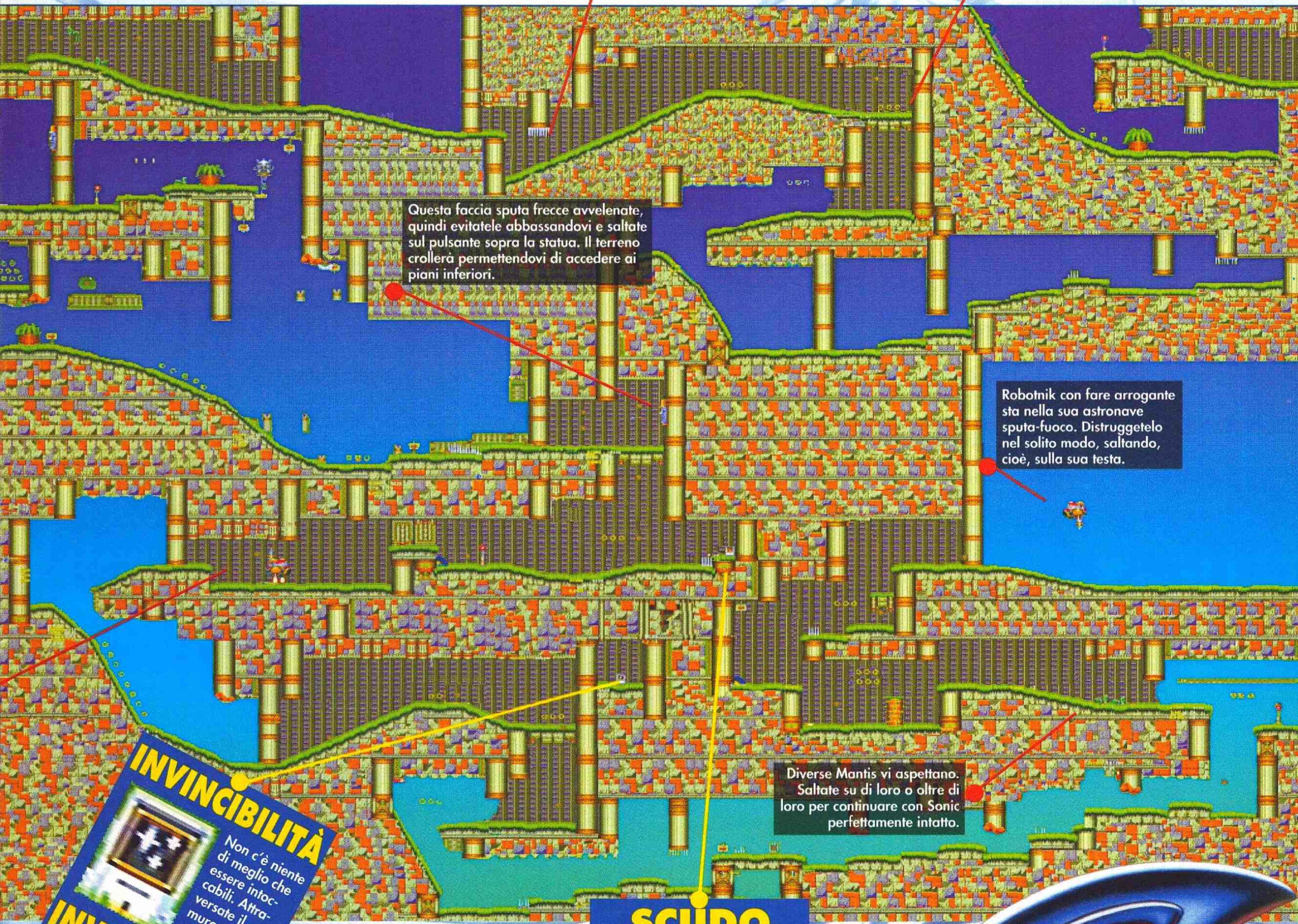
Usate questa mossa per attraversare i muri, scalare colline o per far fuori i cattivi. Per attivarla, tenete premuto in basso e schiacciate un pulsante.

SUPER SONIC

Per ottenere questo potenziamento senza trucchi, dovete avere tutti gli smeraldi. Negli schermi speciali raccogliete gli smeraldi del Caos.

Non saltate in anticipo se non volete finire nelle spine.

Il terreno in questo punto crolla, rivelando la strada per le altre zone del giardino.



Questa faccia sputa frecce avvelenate, quindi evitatele abbassandovi e saltate sul pulsante sopra la statua. Il terreno crollerà permettendovi di accedere ai piani inferiori.

Robotnik con fare arrogante sta nella sua astronave sputa-fuoco. Distruggetelo nel solito modo, saltando, cioè, sulla sua testa.

Diverse Mantis vi aspettano. Saltate su di loro o oltre di loro per continuare con Sonic perfettamente intatto.

INVINCIBILITÀ

Non c'è niente di meglio che essere intoccabili. Attraversate il muro utilizzando l'attacco rotante.

INVINCIBILITÀ

SCUDO DI FUOCO

Protegge dal fuoco, ed è ciò di cui avete bisogno per sconfiggere Robotnik alla fine del livello.

ATTACCO AEREO

Robotnik sembra davvero felice dentro la sua macchina volante, ma Sonic deve soltanto saltare sotto di lui per spazzarlo via. È ancora più semplice con uno Scudo di Fuoco, basta imparare la sequenza d'attacco. Se manterrete il sangue freddo potete e superare l'ostacolo e andare in giro a raccontare questa storia.

CARNIVAL NIGHT

SPECIAL STAGE

Per raggiungere l'anellone dello schermo speciale, dovete camminare attraverso il muro.

Così dice il manuale: "La vita notturna nell'isola galleggiante è entusiasmante. Fatevi strada rimbalzando e ruotando attraverso questa coloratissima zona piena di piattaforme anti-gravitazionali.". Traducendo, questo livello è simile al Casino Zone di Sonic 2, solo molto più complesso!

Livello 1-1

Correte lungo la strada a tutta velocità.

Ricordatevi di raccogliere tutti gli anelli che incontrate, fa sempre comodo avere qualche vita extra da parte.

DIECI ANELLI

Se riuscite a saltare fin qua sopra, vi aspettano più anelli deliziosi di quanti ne possiate immaginare.

Sparatevi lungo questo tubo per trasportare Sonic in un'altra dimensione. Ok, comunque è una buona simulazione di montagne russe.

DIECI ANELLI

Dieci anelli per me, posson bastare… Qui ci sono addirittura venti anelli per voi!

Rotolate giù per questo tunnel avvitato, e guardate lo schermo impazzire a seconda della parte dalla quale uscirete.

DIECI ANELLI

Collezionare anelli è l'hobby preferito di Sonic. Dovrebbe essere anche il vostro, ormai.

Fate attenzione a cilindri come questo, perché potrebbero schiacciarvi definitivamente.

State attenti a non farvi catturare da questi cilindri mobili, altrimenti, per voi, potrebbe calare il sipario.

Altri anelli possono essere raccolti in questo punto. Andranno ad arricchire la vostra preziosa collezione.

SPECIAL STAGE

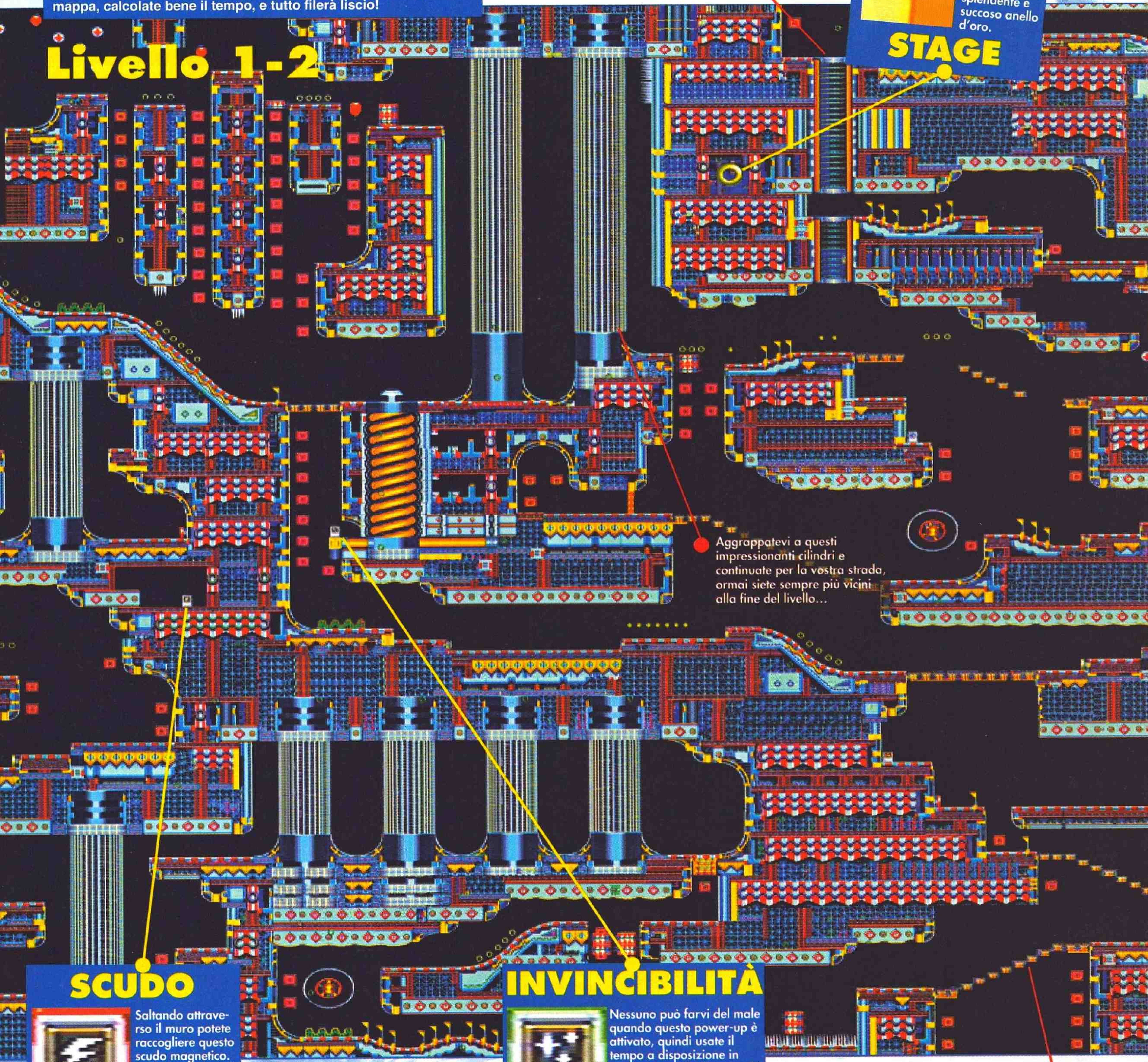
Attraversate il muro di sinistra per avere un anello gigante. Lo schermo speciale vi aspetta.

Precipitatevi lungo questa strada e automaticamente raccoglierete un sacco di anelli.

Saltate in cima a questa ruota antigravitazionale e automaticamente rimarrete aggrappati. Questo vi permette di salire verso l'alto alla ricerca di preziosi bonus.

Il livello 1-2 è, per essere sinceri, veramente diabolico da completare. Ci sono un sacco di tubi e molle che ti spingono velocemente verso una fine precoce. Inoltre, c'è sempre il pericolo di finire in pasto a qualche cattivone o sopra a qualche spina, così bisogna sempre stare in guardia. È dura andare avanti, ma tutto sommato siamo al quarto mondo. Seguite la mappa, calcolate bene il tempo, e tutto filerà liscio!

Livello 1-2



Saltate su questo tubo e verrete risucchiati verso una nuova sezione del livello.

SPECIAL STAGE

Camminando attraverso il muro, raggiungerete questo grosso, splendente e succoso anello d'oro.

Aggrappatevi a questi impressionanti cilindri e continuate per la vostra strada, ormai siete sempre più vicini alla fine del livello...

SCUDO FULMINE

Saltando attraverso il muro potete raccogliere questo scudo magnetico. Probabilmente è il miglior power-up in circolazione.

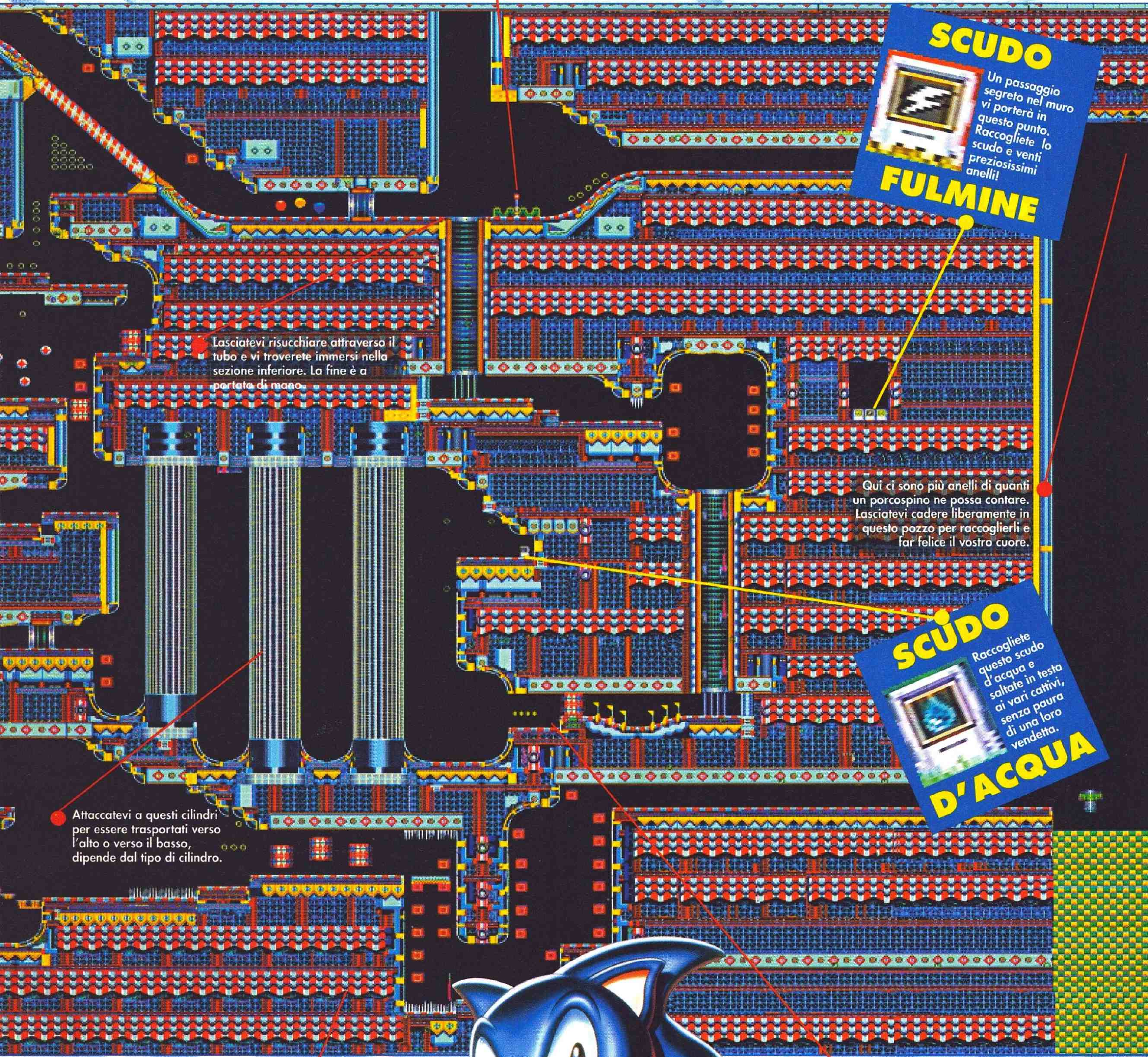
INVINCIBILITÀ

Nessuno può farvi del male quando questo power-up è attivato, quindi usate il tempo a disposizione in maniera saggia. Correte più veloce che potete lungo il fondo, quindi appallottolatevi e colpitelo.

INVINCIBILITÀ

Salite questi gradini e continuate la vostra epica odissea.

Correte attraverso questo lampione segna-posizione e attivatelo. Risparmierete tempo e eviterete la frustrazione di dover ricominciare da capo il livello.

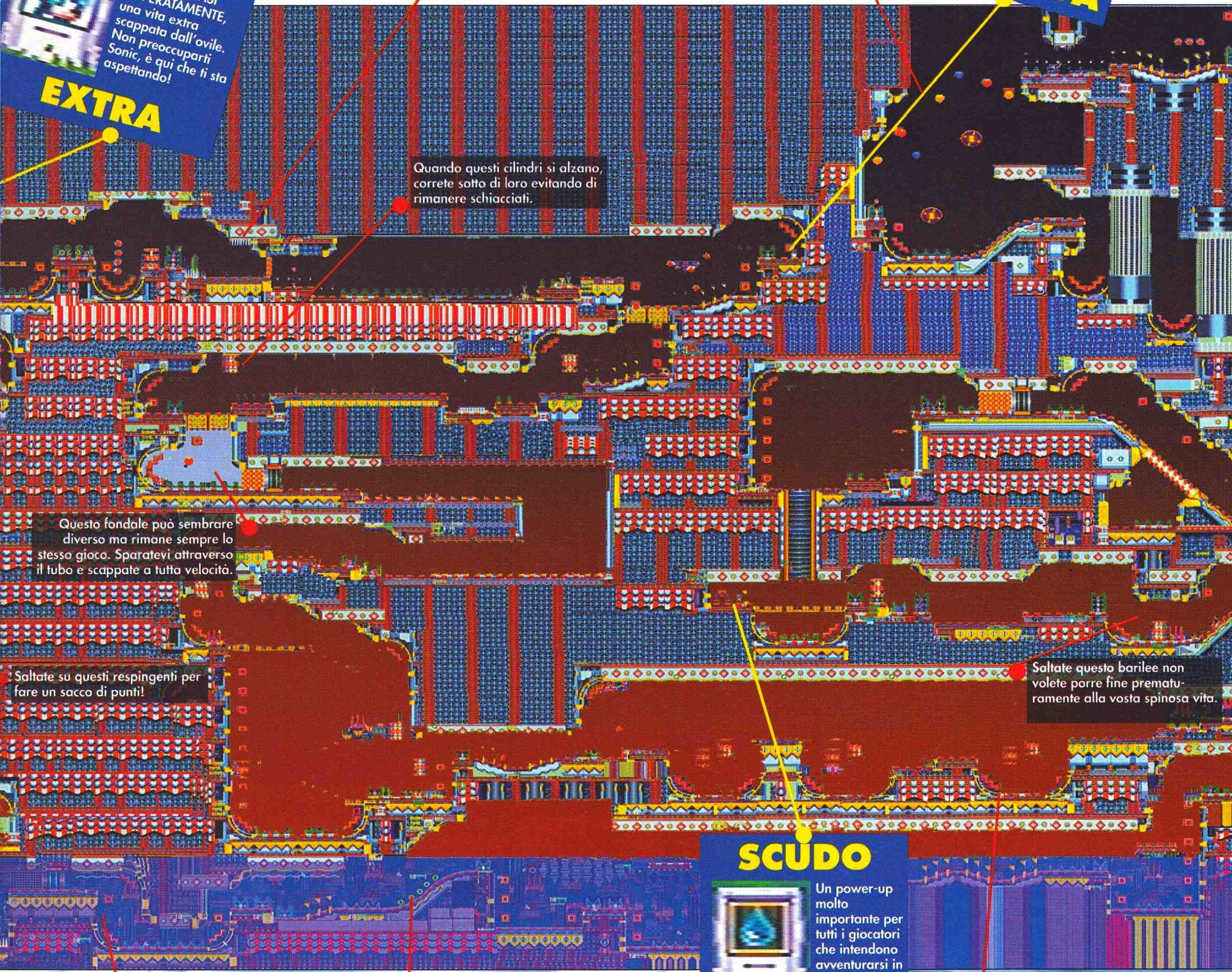


Questi cilindri rimbalzano su e giù, minacciando di schiacciare ogni porcospino distratto.

Un altro po' di anelli da aggiungere alla collezione. Basta correre e afferrarli. Facile, eh!

"E così, nonostante la tua faccia da pesce lesso, tu, Mr. porcospino dei miei stivali, sei riuscito ad arrivare sin qui, eh? Bene, ma ora dovrai mettere alla prova la tua fortuna con un'altra delle mie sorpresine!" Così il Dr. Robotnik commenta la situazione, sprofondato nella sua robo-poltrona. Lui può vedere Sonic e Tails attraverso un gigantesco robo-televisore da dove ha il controllo dell'intera situazione.
"Ok Tails, andiamo a fare la festa al panzone" dice Sonic "Perfetto Sonic!" acconsente Tails, d'altra parte è inevitabile, lui fa sempre tutto quello che gli dice Sonic. Detto questo i due partono alla volta del secondo atto del quarto, pericolosissimo, livello.
Come avrete intuito guardando la mappa, questa zona assomiglia molto alla precedente, ma c'è una piccola differenza: è dannatamente più difficile! Tutti i tipi di pericoli vi aspettano, inclusi cattivoni, trappole e spine. Fate una mossa sbagliata e sarete storia! Fate attenzione tiratevi su le maniche perché il divertimento sta per iniziare!

Livello 2-1



SCUDO D'ACQUA

Raccogliete lo scudo saltando su questa sezione. Non è un compito difficile.

VITA EXTRA

A.A.A. CERCASI DISPERATAMENTE, una vita extra scappata dall'ovile. Non preoccuparti Sonic, è qui che ti sta aspettando!

Non fatevi toccare da queste spine! Fanno molto male!

Usate queste palle antigravitazionali per farvi strada fin quassù.

Quando questi cilindri si alzano, correte sotto di loro evitando di rimanere schiacciati.

Questo fondale può sembrare diverso ma rimane sempre lo stesso gioco. Sparatevi attraverso il tubo e scappate a tutta velocità.

Saltate su questi respingenti per fare un sacco di punti!

Saltate questo barilee non volete porre fine prematu-ramente alla vosta spinosa vita.

SCUDO D'ACQUA

Un power-up molto importante per tutti i giocatori che intendono avventurarsi in acqua.

Le vostre reazioni sono più lente in acqua che sul terreno. Dovrebbe centrare la fisica, credo. Comunque sia, ricordatevelo e state attenti ai cattivoni che circolano in zona.

Correte di qua, raccogliendo gli anelli mentre lo fate.

Correte attraverso questi due fossi, ma fate attenzione a non farvi spiaccicare.

SCUDO D'ACQUA

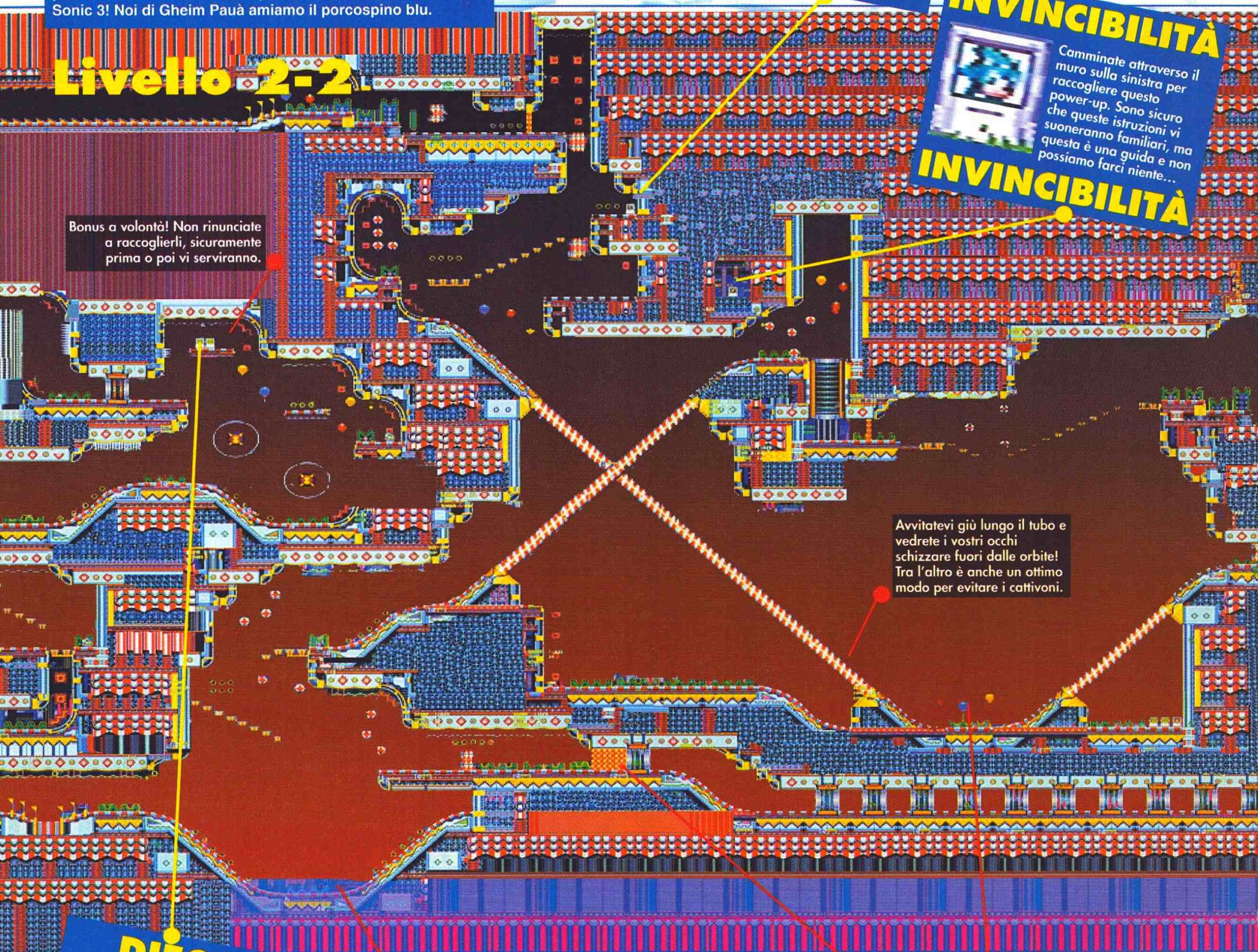
Se volete ottenere questo potenziamento, basta saltare su questa piattaforma e il gioco è fatto.

Voi potete anche aver preparato i panini, ma questo non è un picnic! La parte finale della Carnival Zone e piuttosto tosta, quindi state in guardia. Molle, cattivoni, respingenti, cilindri, tunnel, piattaforme, acqua, power-up, e un grosso guardiano per chiudere in bellezza. In questo livello c'è tutto! Urrà per Sonic 3! Noi di Gheim Pauà amiamo il porcospino blu.

INVINCIBILITÀ

Camminate attraverso il muro sulla sinistra per raccogliere questo power-up. Sono sicuro che queste istruzioni vi suoneranno familiari, ma questa è una guida e non possiamo farci niente...

Livello 2-2



Bonus a volontà! Non rinunciate a raccoglierli, sicuramente prima o poi vi serviranno.

Avvitatevi giù lungo il tubo e vedrete i vostri occhi schizzare fuori dalle orbite! Tra l'altro è anche un ottimo modo per evitare i cattivoni.

DIECI ANELLI

Volete anelli? Volete dieci anelli? Eccoveli! Volete dieci super anelli? Li avrete se saltate fin quassù.

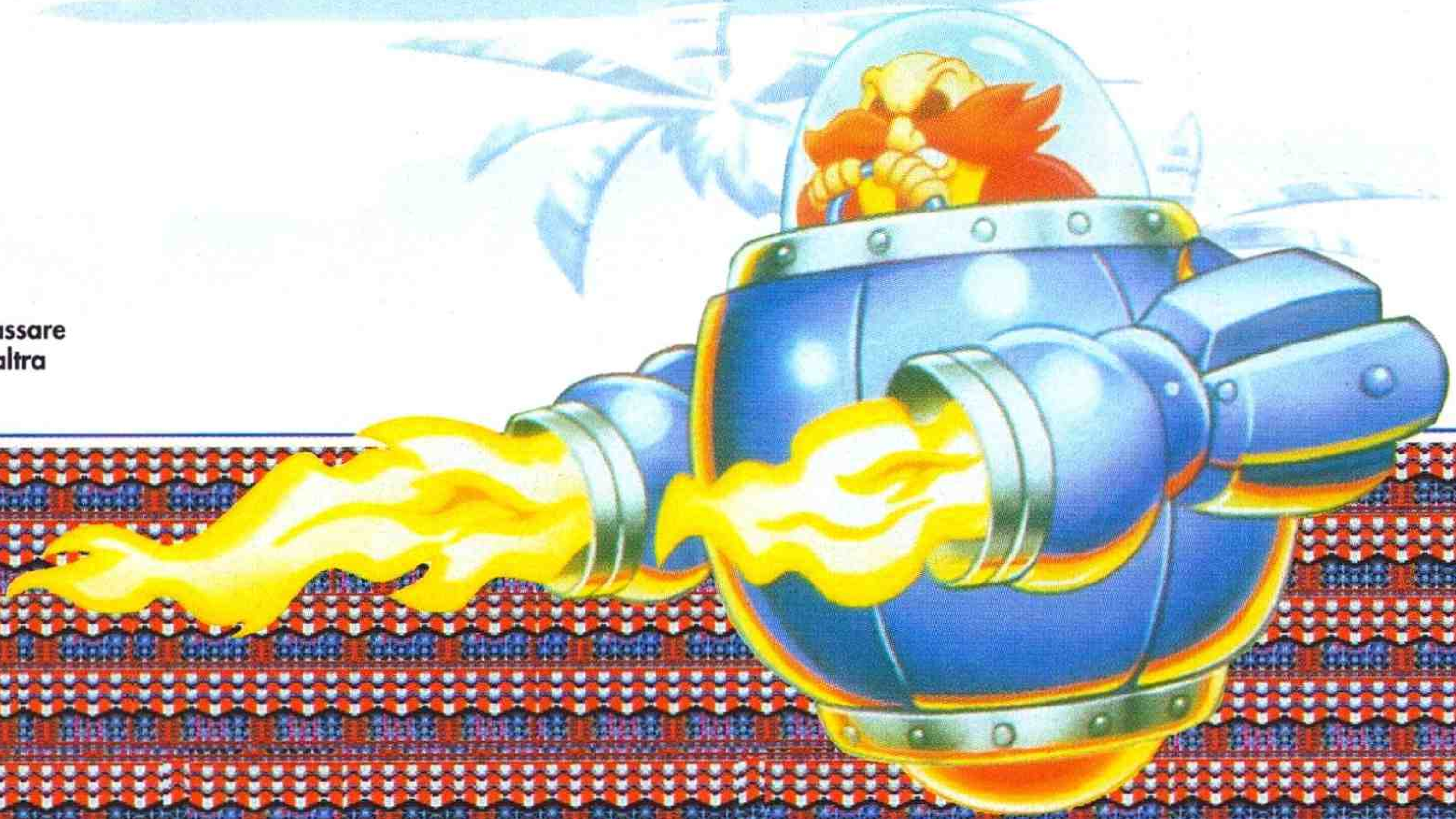
È bagnato! Continuate a correre raccogliendo anelli.

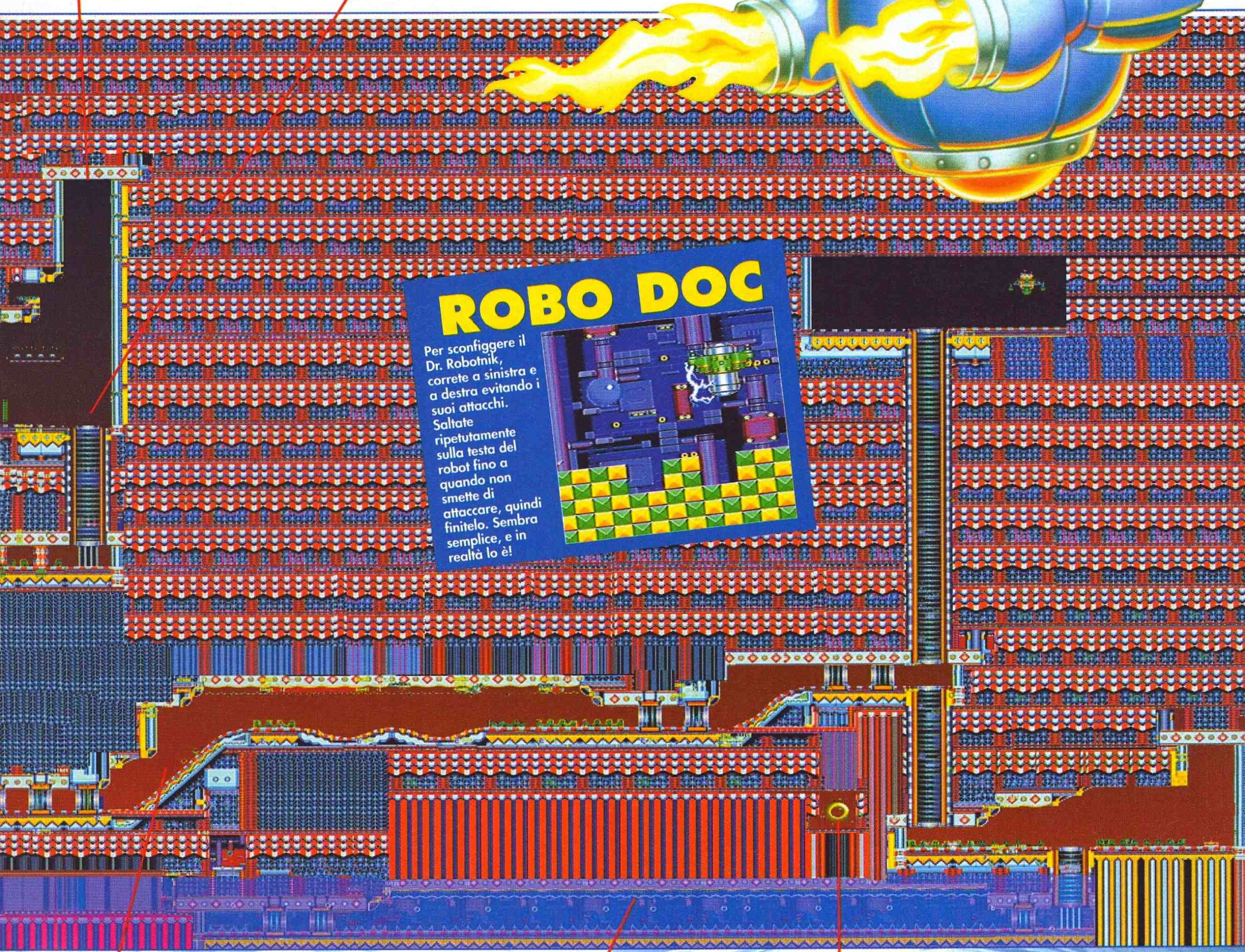
Distruggete questi blocchi per poter continuare nelle profondità del livello.

Se saltate su questo palloncino, verrete catapultati verso l'alto.

Volate fin quassù, per collezionare più anelli di quanti ne possano portare le vostre dita.

Usate il tubo per passare velocemente in un'altra parte del livello.





ROBO DOC

Per sconfiggere il Dr. Robotnik, correte a sinistra e a destra evitando i suoi attacchi. Saltate ripetutamente sulla testa del robot fino a quando non smette di attaccare, quindi finitelo. Sembra semplice, e in realtà lo è!

Scivolate lungo questo scivolo e fate attenzione ai cattivi.

Altri anelli aspettano i volenterosi che hanno raggiunto questi lidi!

Una Zona Speciale vi attende se, passerete attraverso il muro e raccoglierete il mega anello.

ICECAP ZONE

DIECI ANELLI

Se raggiungete questa sporgenza potete raccogliere dieci anelli.

Livello 1-1

Brr!!! Sonic non porta mai la maglia di lana, quindi non c'è da stupirsi se si muove così velocemente quando le temperature sono così basse. Preparatevi a essere sparati, congelati, infilzati, a essere scagliati contro i muri in questo livello che mette a dura prova i riflessi. Vicino alla partenza c'è una trappola che fa precipitare Sonic all'infinito. Ma basta un salto ben calibrato e potete cavarvela, quindi non disperate! Un consiglio generico: state attenti, non dimenticate di segnare la vostra posizione e tenete sempre alto il numero degli anelli, se non volete morire al primo attacco.

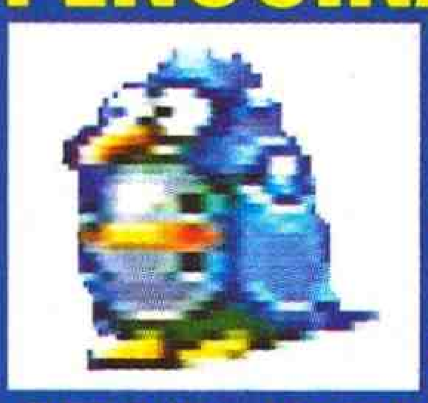
SCUDO FULMINE

Con questo scudo elettrico, gli anelli d'oro gravitano attorno a voi e potete effettuare un doppio salto.

I CATTIVONI DI ROBOTNIK

Qui ci sono altri gelidi cattivoni per la nostra galleria di furfanti! Questa gentaglia non ha nessuna intenzione di lasciare Sonic da solo e lo perseguita per tutta l'isola galleggiante. Di solito si trovano in posti prevedibili, dove non ci sono altre difficoltà o minacce.

PENGUINATOR



Non è un normale pinguino. Sembra innocente, ma non lo è. Saltatelo se inizia a scivolare verso di voi.

CLAMER

Questa specie di cozza spara palle di fuoco da diverse angolazioni. Chiuso il guscio non avete possibilità di attaccarlo.

STAR POINTER

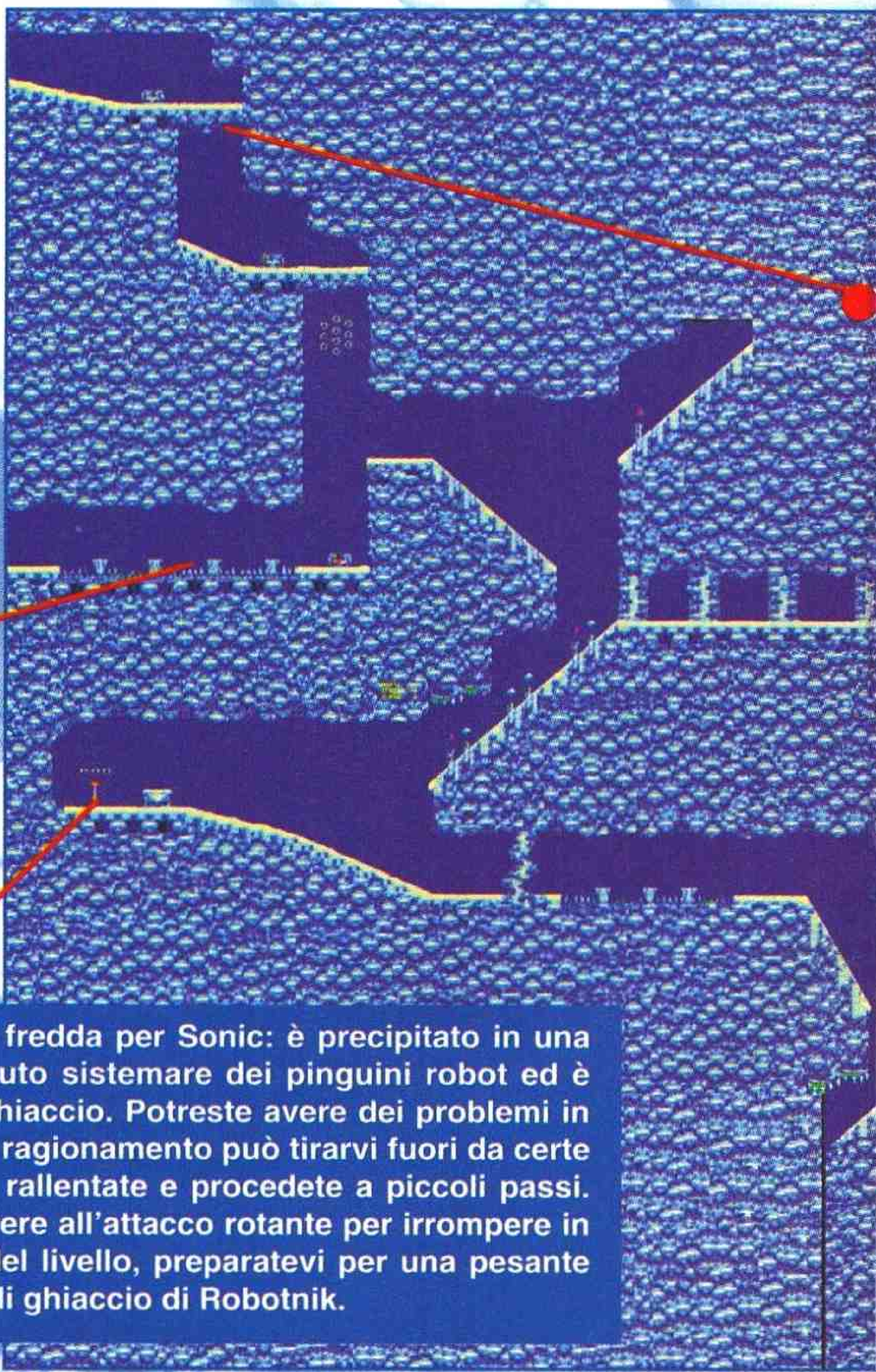
Si muove lentamente ed è facile da evitare. Il tipico errore è correre e saltargli addosso.

BLASTOID

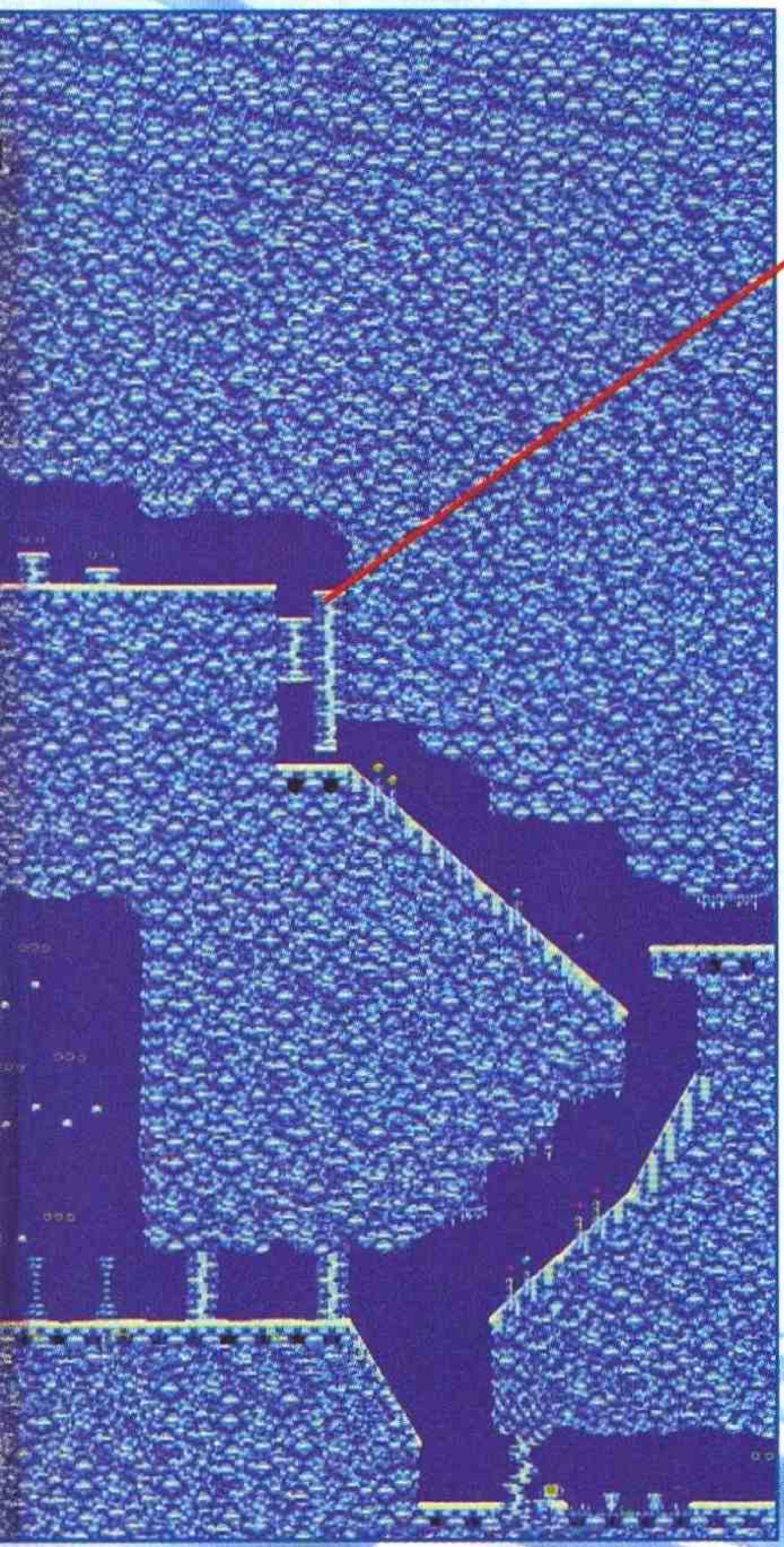
I Blastoid sparano per uccidere non hanno rispetto per gli animali, toglietevi dalla linea di fuoco prima che potete.

CORKEY

Il martello pneumatico è davvero un osso duro. Vi sputerà addosso un sacco di piombo se restate dalle sue vicinanze.



È decisamente una giornata fredda per Sonic: è precipitato in una caverna di ghiaccio, ha dovuto sistemare dei pinguini robot ed è passato attraverso muri di ghiaccio. Potreste avere dei problemi in diversi punti e solo un po' di ragionamento può tirarvi fuori da certe situazioni, quindi ogni tanto rallentate e procedete a piccoli passi. Spesso bisogna anche ricorrere all'attacco rotante per irrompere in determinati punti. Alla fine del livello, preparatevi per una pesante offensiva da parte dei robot di ghiaccio di Robotnik.



Questi due blocchi scivolano su e giù e c'è un solo brevissimo secondo in cui Sonic può passare. La velocità, in questo caso, è alla base del successo!

DRILLER KILLER

Robotnik vuole sconfiggere Sonic e Tails in questa battaglia aerea. Tails è l'unica cosa che mantiene Sonic in aria, quindi con il joypad adesso comandate Tails. Attaccate Robotnik con il solito metodo garantito. L'impressionante macchina metallica di Robotnik non ha possibilità contro un Sonic in piena azione. Vi basterà stare attenti a non toccare le fiamme, e a non farvi toccare dalla punta del trapano.

INVINCIBILITÀ

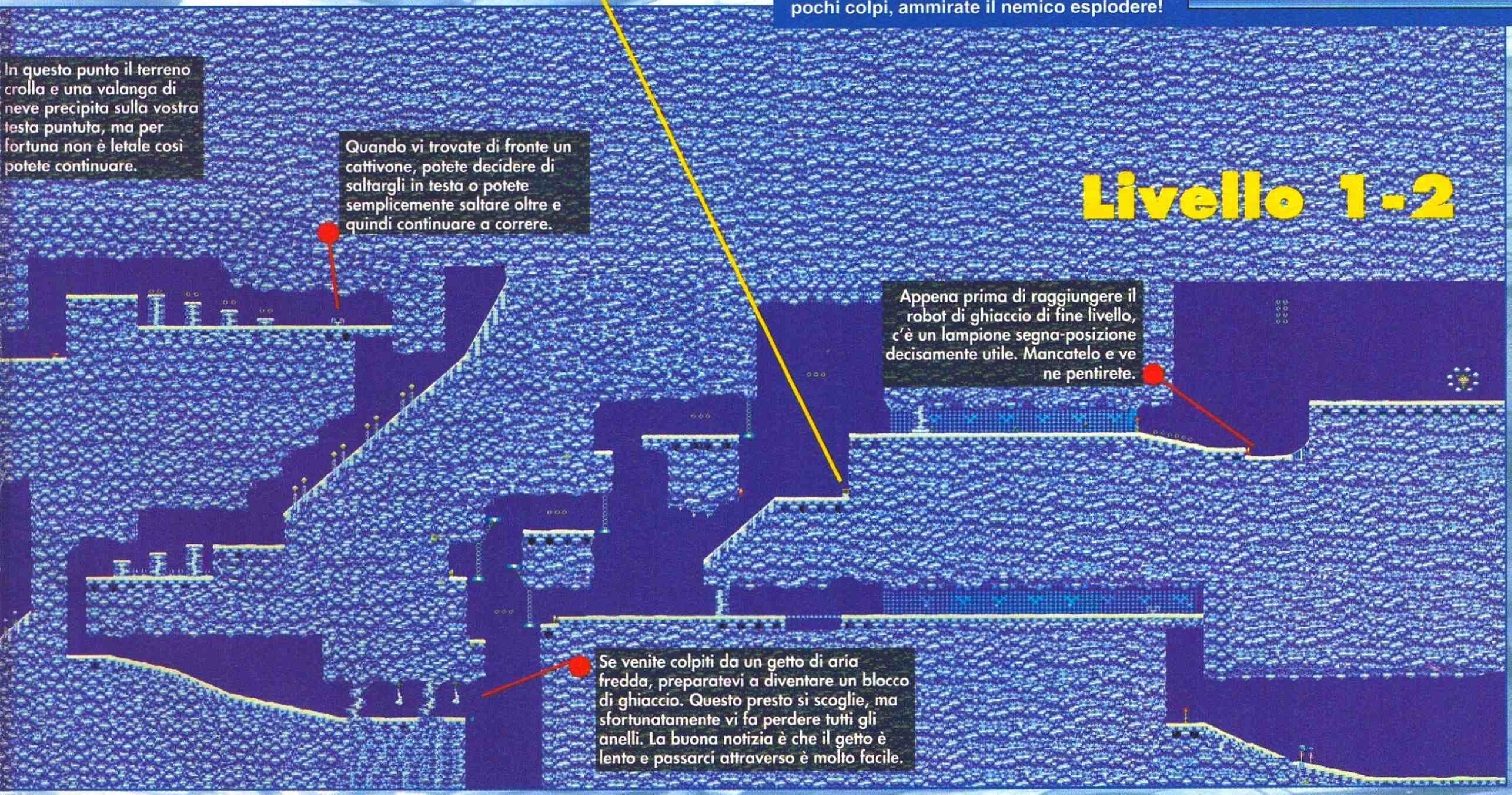
Sonic starà per un po' al sicuro dal male, se fate lo sforzo di raccogliere questo valido power-up.

INVINCIBILITÀ

ROBOT DI GHIACCIO

Il robot di ghiaccio è costantemente circondato da letali blocchi di ghiaccio rotanti che ti bombardano quando meno te lo aspetti. Non c'è niente di più fastidioso di una palla di neve in faccia! Usate al massimo le capacità di Sonic per sconfiggere questa brutta bestia. Per iniziare, continuate a muovervi in modo da evitare gli attacchi e quando la macchina non è protetta, saltategli addosso! Dopo pochi colpi, ammirate il nemico esplodere!

Livello 1-2



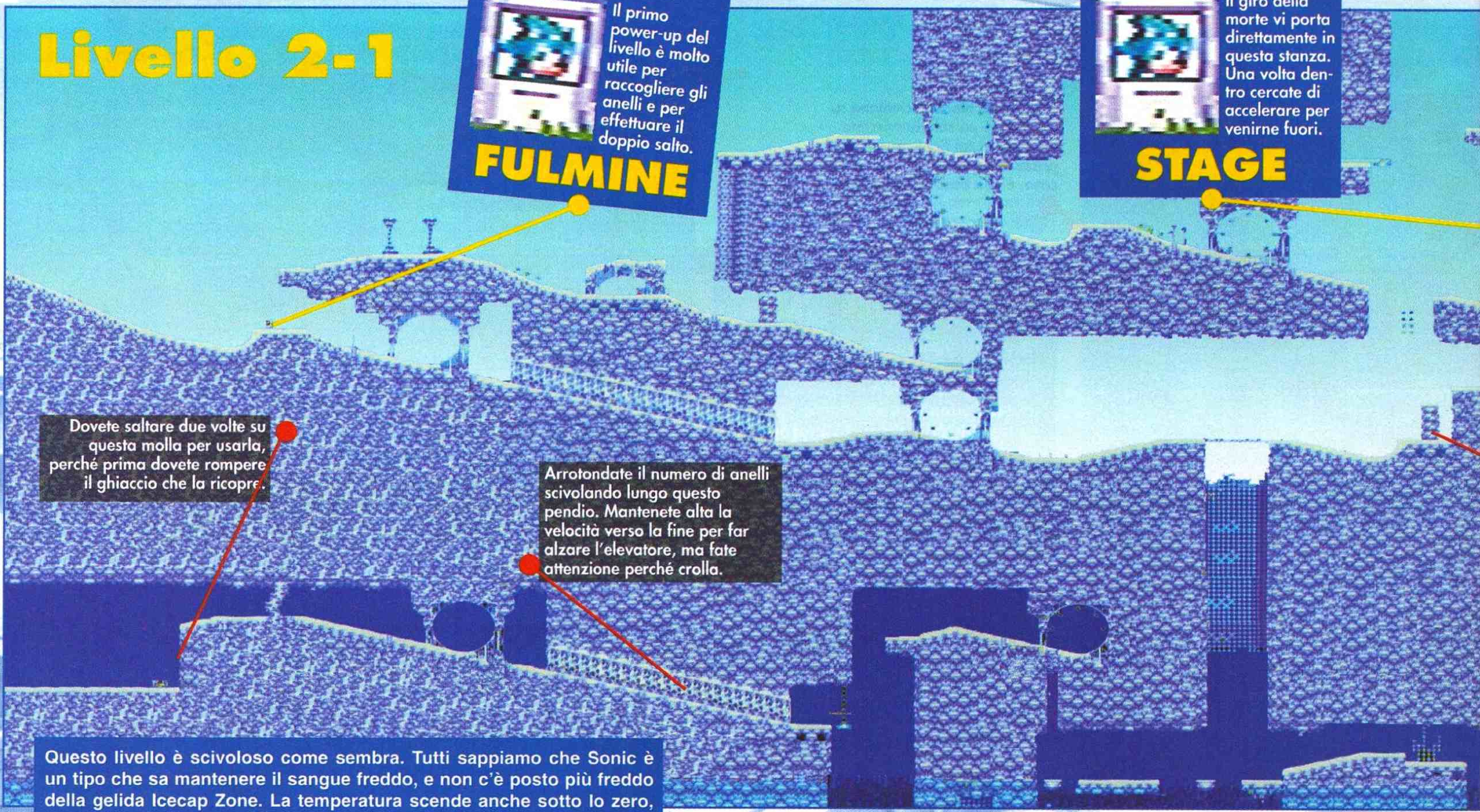
In questo punto il terreno crolla e una valanga di neve precipita sulla vostra testa puntuta, ma per fortuna non è letale così potete continuare.

Quando vi trovate di fronte un cattivone, potete decidere di saltargli in testa o potete semplicemente saltare oltre e quindi continuare a correre.

Appena prima di raggiungere il robot di ghiaccio di fine livello, c'è un lampione segna-posizione decisamente utile. Mancatelo e ve ne pentirete.

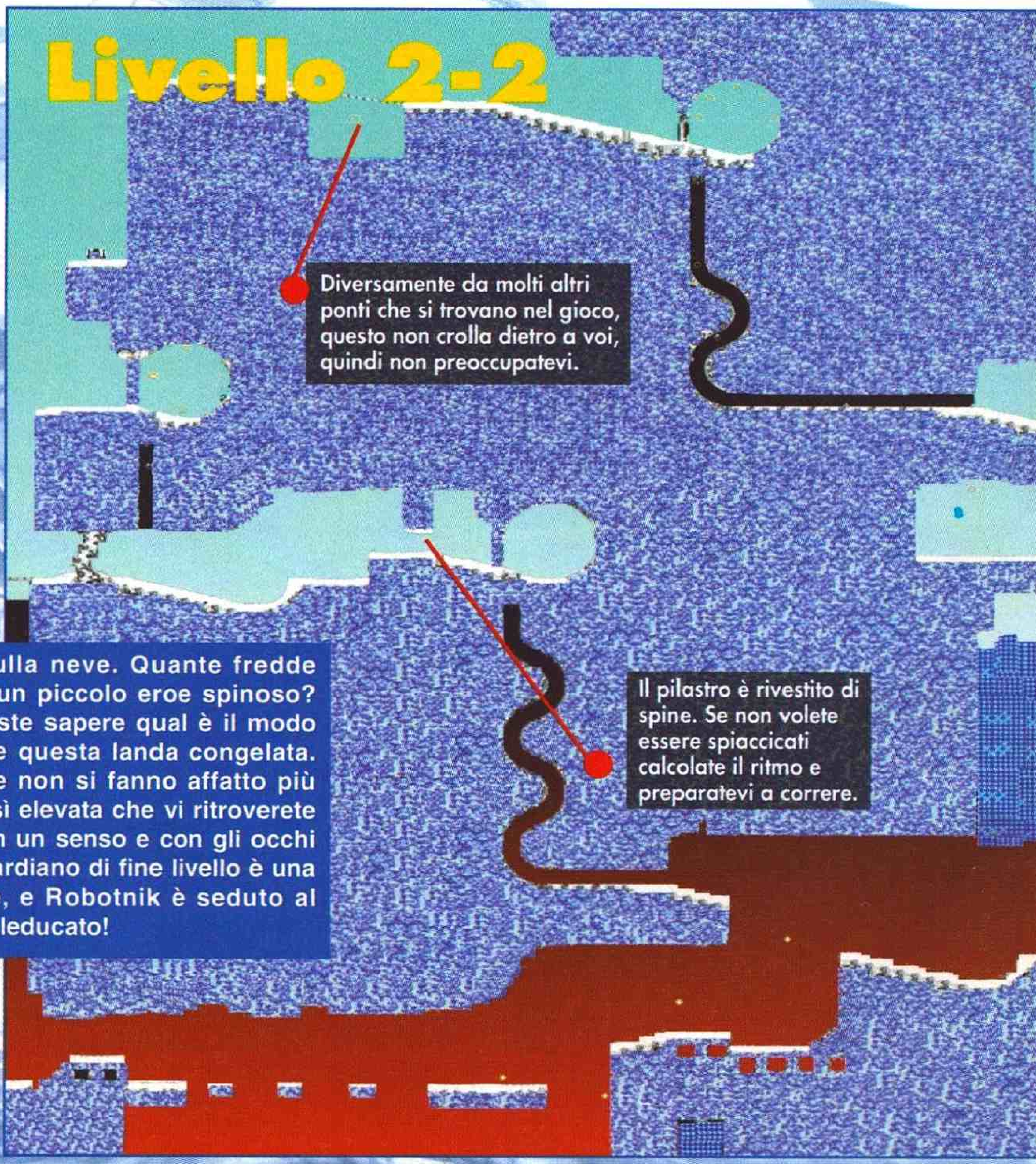
Se venite colpiti da un getto di aria fredda, preparatevi a diventare un blocco di ghiaccio. Questo presto si scioglie, ma sfortunatamente vi fa perdere tutti gli anelli. La buona notizia è che il getto è lento e passarci attraverso è molto facile.

Livello 2-1

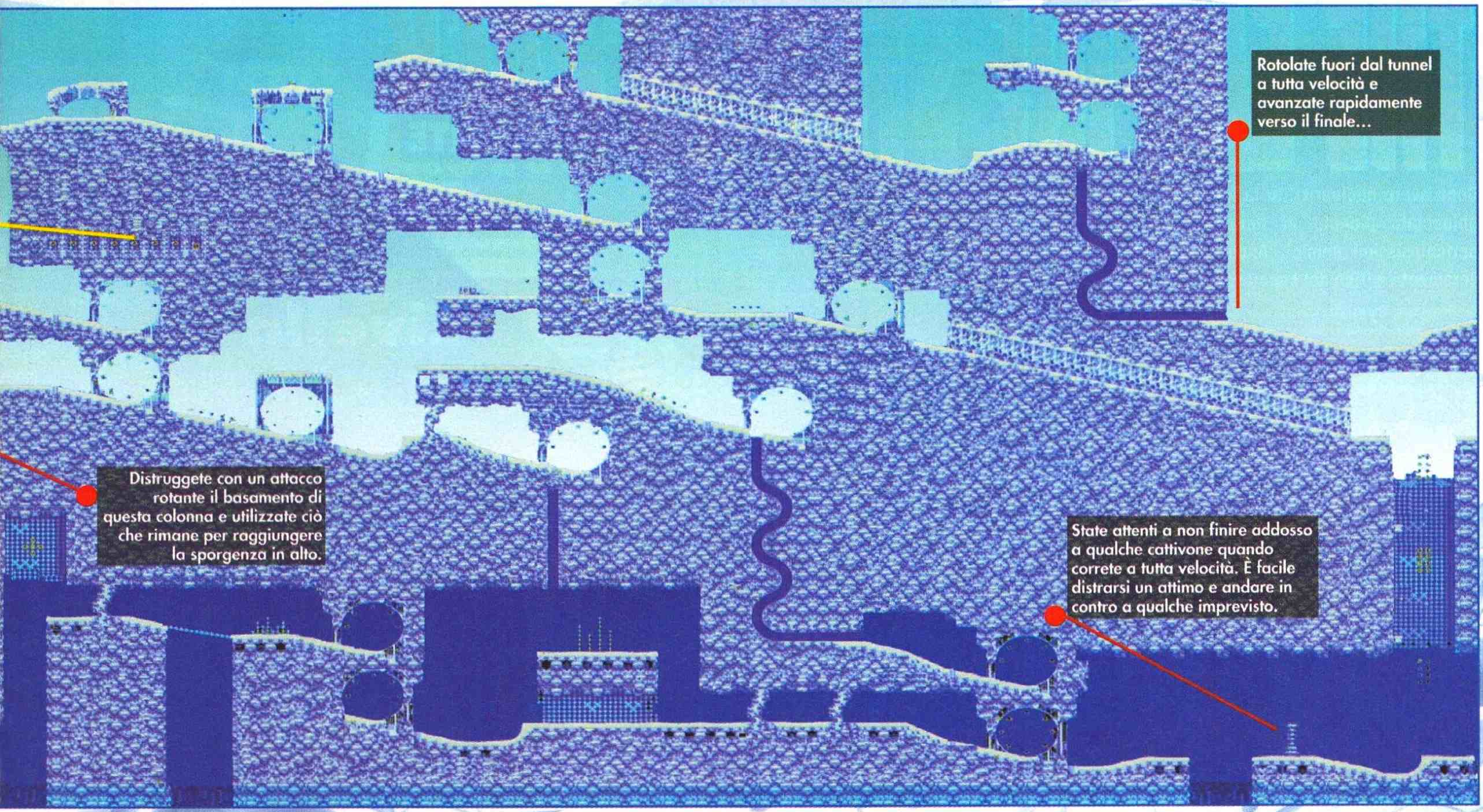


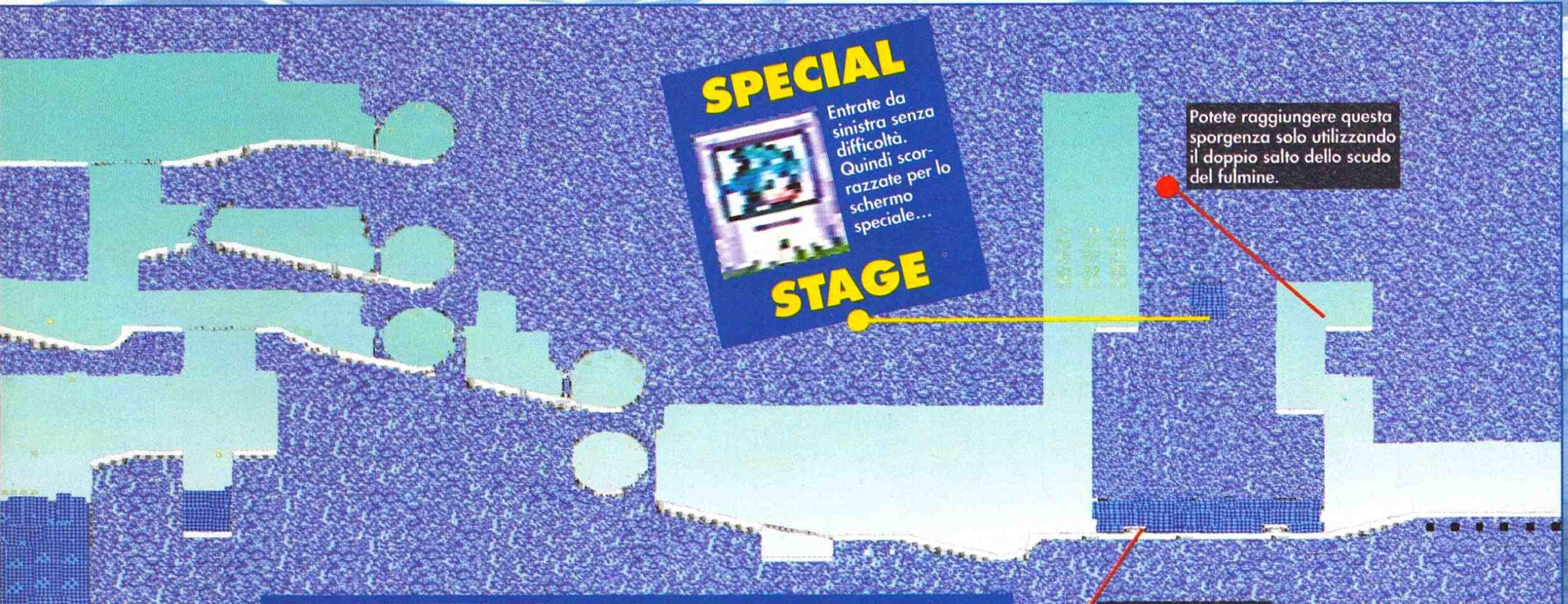
Questo livello è scivoloso come sembra. Tutti sappiamo che Sonic è un tipo che sa mantenere il sangue freddo, e non c'è posto più freddo della gelida Icecap Zone. La temperatura scende anche sotto lo zero, ma non certo l'azione. Preparatevi a tutto, da piattaforme di neve che crollano a complessi doppi giri della morte. C'è anche dell'acqua ghiacciata nella quale nuotare, come se il livello in sé non fosse già freddo abbastanza!
Combattete con i Pinguinator, con le cozze armate e con un dannato trapano che vi spara senza farsi pregare. Per quanto riguarda Robotnik, lui ha creato nuove diavolerie per bombardare Sonic con una raffica di palle di neve. Sonic non è nuovo a questi pericoli, ma questo è uno dei più pericolosi test della sua avventura. Se sopravvivete a questo le cose possono solo andare meglio!

Livello 2-2



Altro divertimento sulla neve. Quante fredde calamità può attirare un piccolo eroe spinoso? Almeno adesso dovreste sapere qual è il modo migliore per affrontare questa landa congelata. Comunque sia le cose non si fanno affatto più facili. La velocità è così elevata che vi ritroverete a girare con la sedia in un senso e con gli occhi in un altro. Infine il guardiano di fine livello è una macchina spara neve, e Robotnik è seduto al posto di guida. Che maleducato!





SNOW BLASTER

Il malvagio e perfido Robotnik è nuovamente sul piede di guerra. Questa volta utilizza una diavoleria dotata di un braccio idraulico che spara nuvole di gas nocivo e congelante. Saltate sulla piattaforma che si trova sopra l'arma e usatela per saltare addosso al dottore. È difficile evitare i getti ghiacciati cercando anche di colpire Robotnik salendo sulla piattaforma, quindi cercate di calcolare il tempo di esecuzione.

THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NES

1° PARTE

Dopo avere nuclearizzato la Morte Nera, nel precedente episodio, vi ritrovate ora sul ghiacciato pianeto di Hoth. Un mondo ostile, pieno di insidiose trappole e pericolosissimi nemici. Ancora una volta la JVC ci gratifica con un conversione veramente mitica del capolavoro firmato George Lucas. E che la forza sia con voi...

Mentre state scalando questi scivolosi pendii, salite su queste pietre e sparate verso l'alto in diagonale mentre guardate dalla parte opposta. Troverete numerosi cuori nascosti e power-up.

Eccovi finalmente arrivati al Taun-Taun. Una volta che gli sarete saliti in groppa la vostra energia verrà sostituita da quella del bipede.

Livello 1

Tenete la vostra spada laser attivata mentre percorrete la prima parte di questo livello poiché incontrerete orde di droidi sonda e numerose creature delle nevi.

Nel loro nuovo quartiere generale, sul lontano e ghiacciato pianeta di Hoth, i ribelli hanno i minuti contati. L'Impero ha già lanciato numerosi droidi di esplorazione ed è solo una questione di tempo prima che i soldati Imperiali scoprano la base e comincino l'attacco. Il vostro compito principale in questo primo livello sarà di potenziare la vostra arma e localizzare il Taun-Taun. Vi Sembra facile? Lo è!

Livello 2

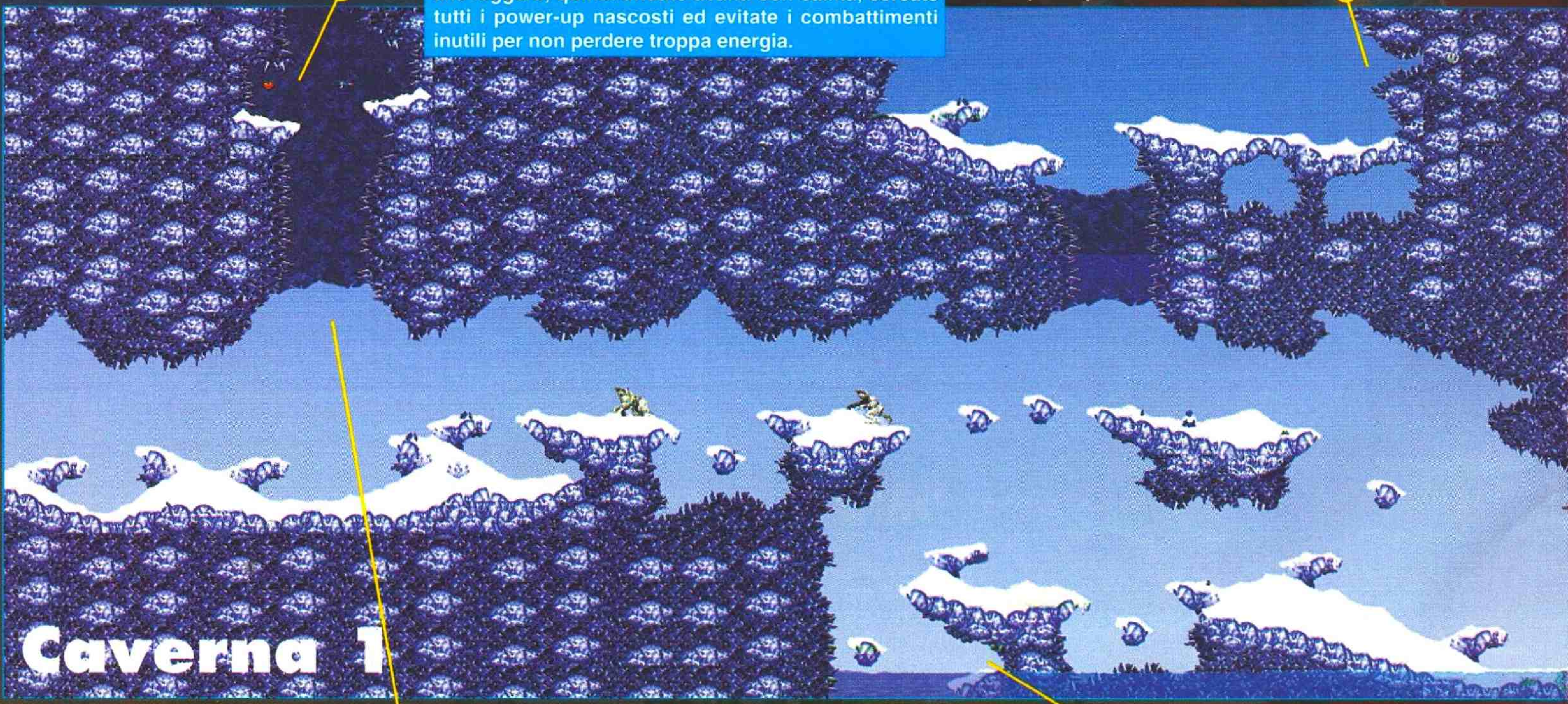
Questa volta le cose si complicano. Dovrete far fronte a numerose creature che attenteranno alla vostra vita e pericolosissimi burroni. Il livello è pieno di bonus e power-up, anche se alcuni sono piuttosto tosti da raccogliere. Se volete un consiglio, affrettatevi verso l'uscita!

Caverna 1

Dopo essere entrato nelle misteriose caverne, Luke si ritroverà in un labirinto di caverne e passaggi pieni di yeti e pipistrelli. Non è un livello da prendere alla leggera, quindi andate avanti con calma, cercate tutti i power-up nascosti ed evitate i combattimenti inutili per non perdere troppa energia.

Una volta arrivati in questa stanza bonus, blastate un po' in giro e raccogliete i vari bonus.

Sparate contro il muro in questo punto per scoprire numerosi bonus nascosti.



Appena vedrete un apertura nel soffitto, continuate a saltarci sotto finche una corrente d'aria non vi risucchierà su.

Scendete fin quaggiù e sparate verso la roccia per scoprire, quasi per magia, un bellissimo power-up.

Ancor

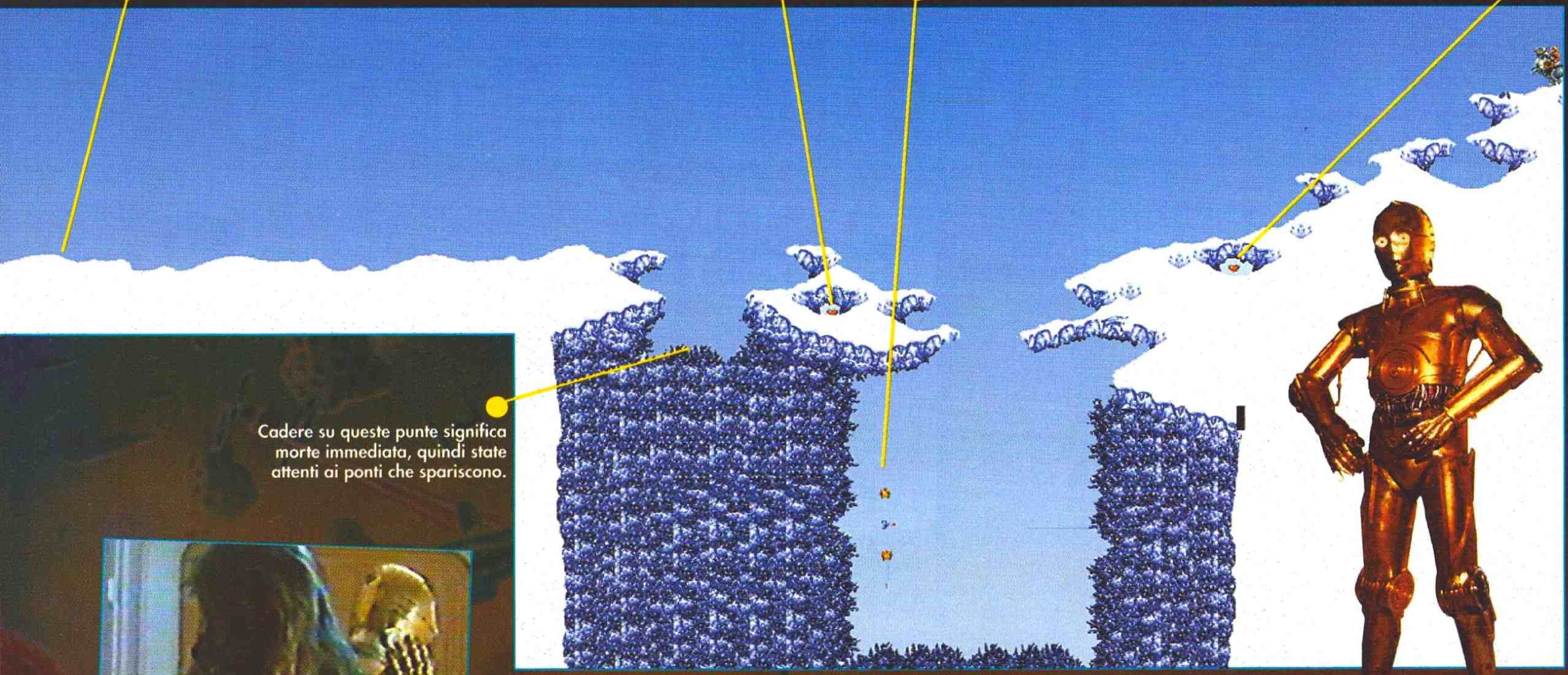
THE EMPIRE STRIKES BACK™ è un marchio registrato da Lucasfilm Ltd. © 1994.

Anche se questa parte del livello può sembrarvi tranquilla, state attenti ai cristalli che potrebbero fuoriuscire dal suolo all'improvviso. Usate il vostro blaster per farvi strada.

Pigliatevi questo cuore per recuperare un quarto della vostra energia. Per raggiungerlo, dovete entrare dalla parte destra.

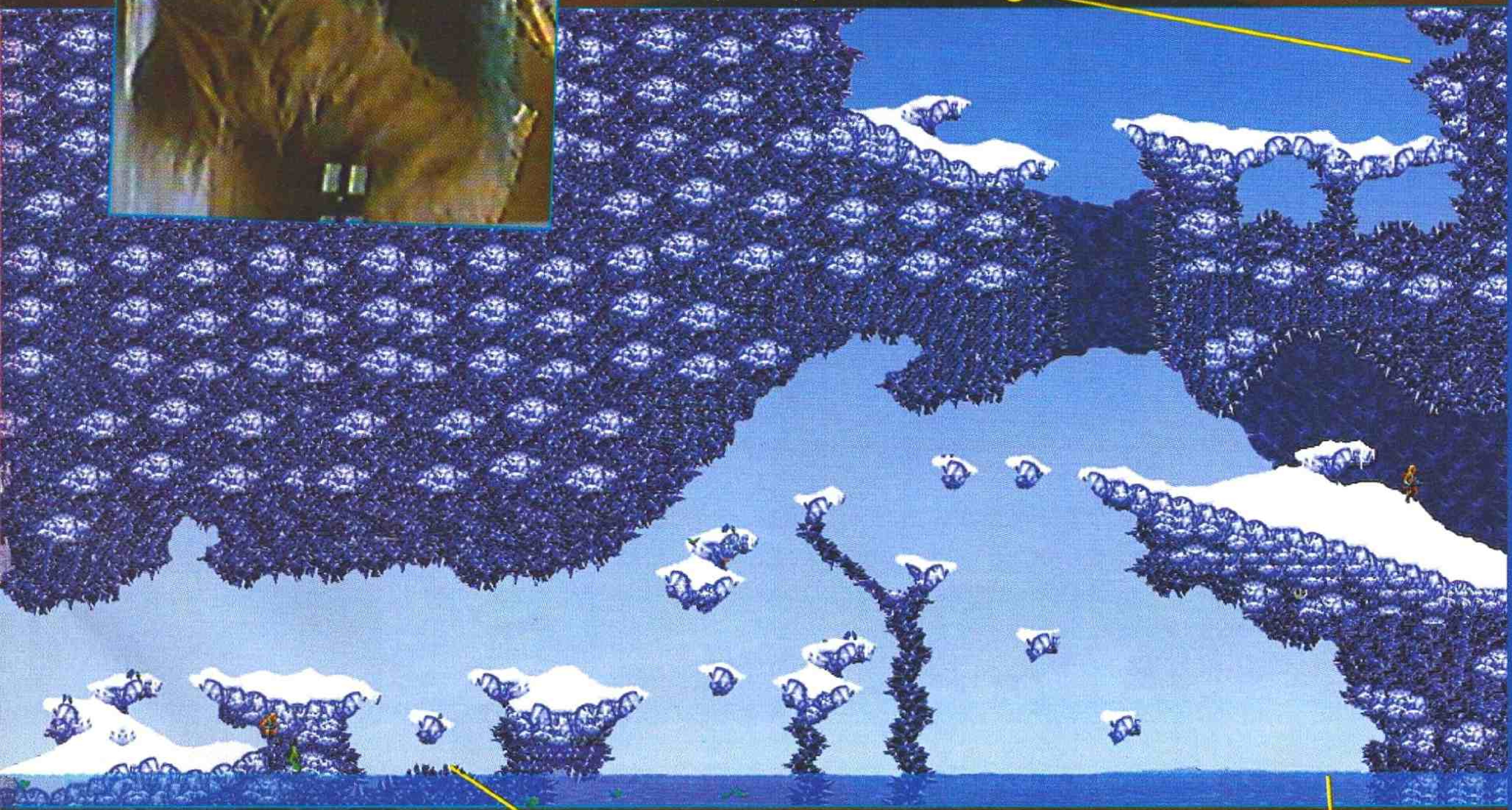
Lasciate il Taun-Taun in cima al burrone e lasciatevi cadere all'interno, tenendovi sulla sinistra. Atterrerete su una serie di piattaforme invisibili, piene di bonus e power-up.

Un altro cuore che aspetta solo di essere raccolto. Per raggiungerlo, premete in giù e saltate. Facile no?



Cadere su queste punte significa morte immediata, quindi state attenti ai ponti che spariscono.

Sparate su questo muro in modo da ottenere un cuore nascosto e un power-up per il vostro blaster.



...a una volta, state attenti alle punte in fondo ai fossi, se ci capitate sopra, dovrete rifare il livello da capo.

Cercate di non passare troppo tempo in acqua dato che potreste facilmente incontrare qualche anguilla elettrica che sarà felicissima di stringervi la manooooOOO!!!!

Wampa

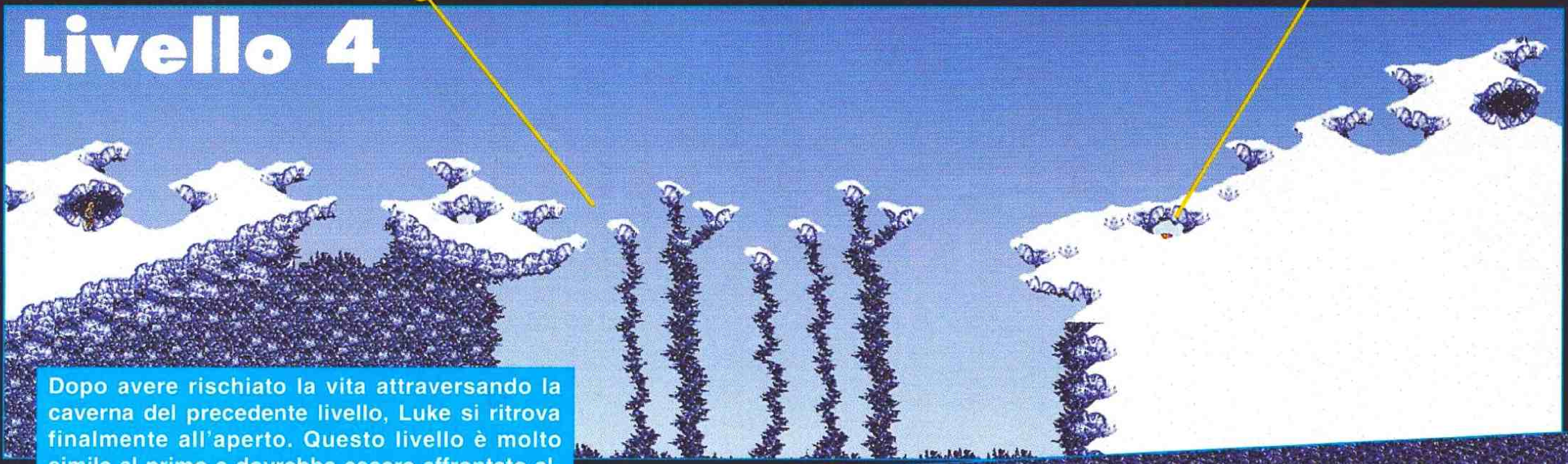
Il primo guardiano di fine livello che incontrerete è un massiccio Wampa. Per fortuna, pur essendo un gigante è uno dei guardiani più facili da distruggere. Quando attacca con la sua prima mano, saltate verso il lato opposto, colpendolo con la vostra fedele spada laser. Cercherà poi di congelarvi con il suo alito (pesante e) gelido, cosa che dovrete evitare a ogni costo se non volete rimanere immobilizzati. Attaccherà, poi, con la sua seconda mano prima di ricominciare tutto da capo. Il trucco sta nel saltare in continuazione e vedrete che ce la farete senz'altro.

THE EMPIRE STRIKES BACK™ è un marchio registrato da Lucasfilm Ltd, © 1994

Questa serie di piattaforme dalla sembianza molto fragile, saranno il vostro primo incubo se non seguirete i nostri consigli. Dovete essere molto precisi, quindi saltate su una piattaforma e prendetevi un paio di secondi per ripulire la zona da eventuale creature prima di saltare sulla prossima.

Un altro cuore pronto per essere raccolto. Premete semplicemente verso il basso e saltate.

Livello 4



Dopo avere rischiato la vita attraversando la caverna del precedente livello, Luke si ritrova finalmente all'aperto. Questo livello è molto simile al primo e dovrebbe essere affrontato allo stesso modo. La difficoltà maggiore consiste nei numerosi pendii che cercheranno di farvi slittare verso una morte rapida ma piuttosto dolorosa. Il vostro obbiettivo è trovare l'entrata della seconda caverna, ammazzando qua e là varie creature delle nevi e strani pipistrelli.

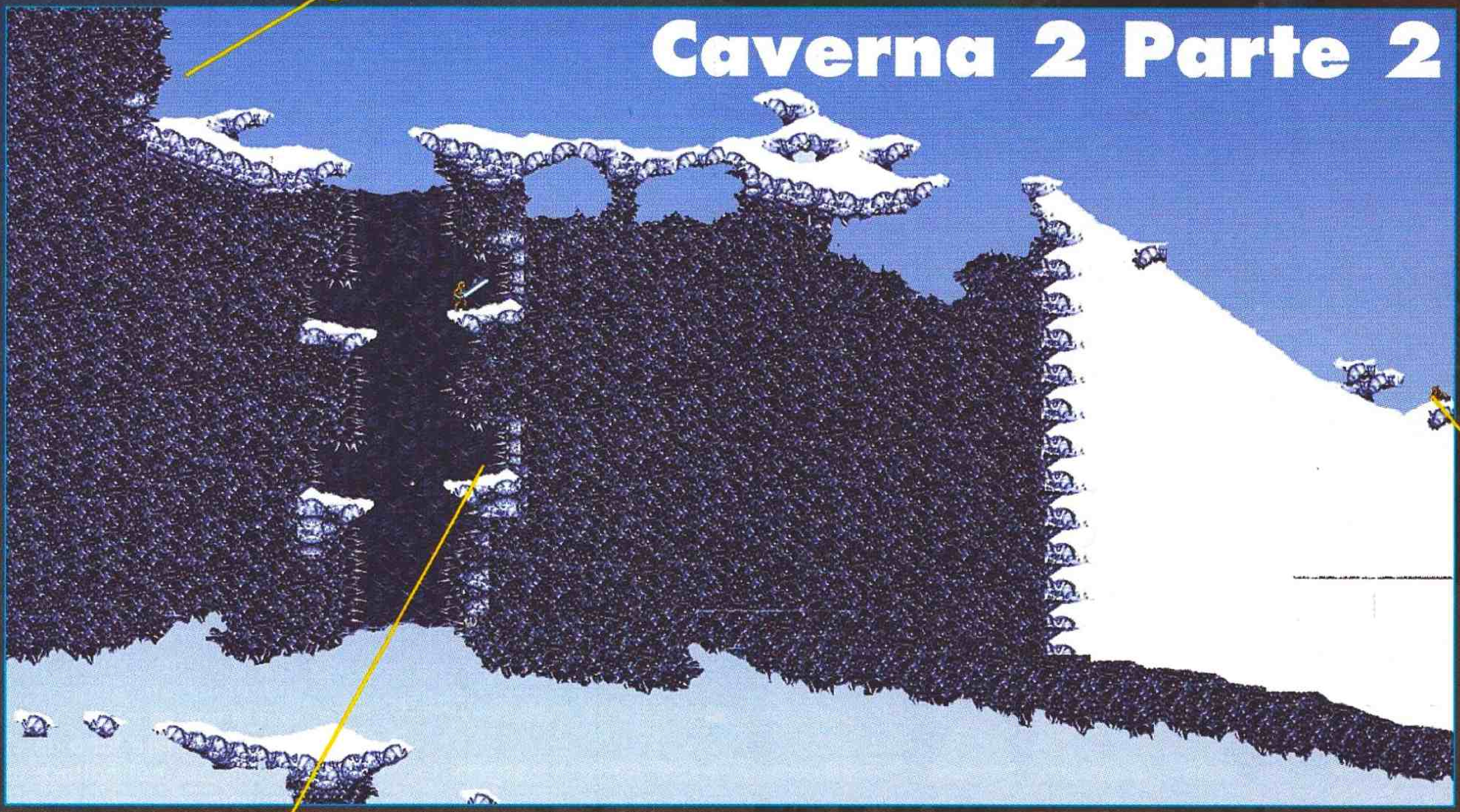
Caverna 2 Parte 1

Questa stanza bonus è piuttosto difficile da raggiungere date le numerose punte che ornano ogni lato delle pareti. In ogni modo la vita extra che mette in palio dovrebbe bastare per convincervi a rischiare per andare a prenderla!

Se sentite il bisogno di accrescere la vostra riserva totale di energia e un cuore, avventuratevi lungo questo passaggio.

Appena sarete giunti in cima, dirigetevi subito qui e saltate in alto in modo da raccogliere queste due vite extra.

Caverna 2 Parte 2



Come nel film (no!), Luke deve saltare su questa roccia e scivolare giù lungo la collina.

Per accrescere la vostra riserva di energia totale, blastate questo muro in modo da raccogliere il prezioso bonus.

THE EMPIRE STRIKES BACK™ è un marchio registrato da Lucasfilm Ltd. © 1994

Solo i veri Jedi saranno in grado di superare le avversità della seconda caverna. Non solo questo livello è due volte più grande del precedente, ma è anche dieci volte più difficile, pieno zeppo di nemici e, in caso di morte prematura, sarete costretti a ripartire dall'inizio. Se non avete a disposizione una buona potenza di fuoco, vi consiglio di sfoderare la vostra spada laser!

Assicuratevi di ottenere lo scudo in questa stanza, dato che vi sarà molto utile per affrontare tutti gli yeti che vi aspettano più avanti nel livello.

Salite su fino a questa stanza segreta per raccogliere la vita extra prima di proseguire più avanti nel livello. Ne avrete bisogno!

Se non volete diventare la prima batteria umana in tutta la galassia, cercate di non cadere troppo spesso in acqua.

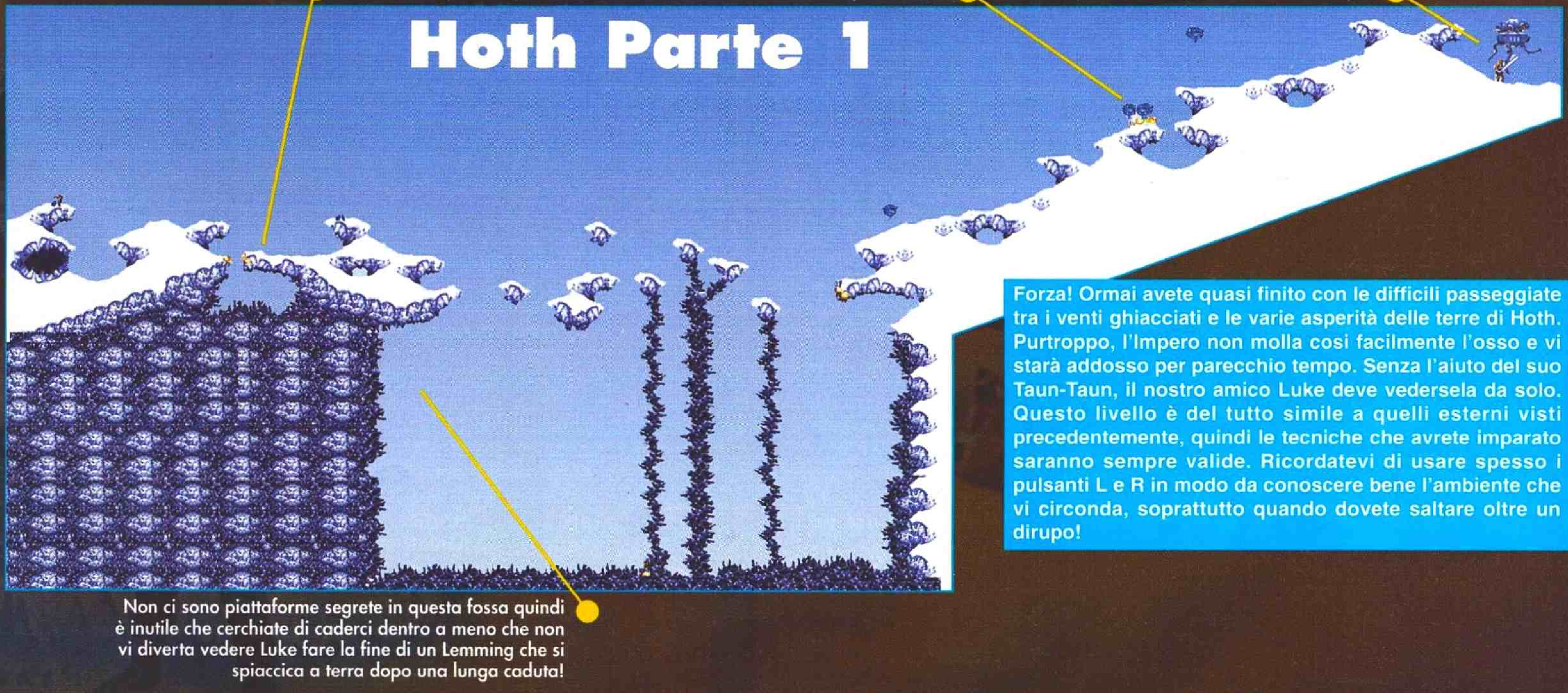
Numerosi bonus vi aspettano in questa stanza. State però attenti agli yeti con il soffio congelante quando tornate giù o farete una brutta fine.

Non fermatevi ad ammirare il paesaggio proprio qui, dato che questo ponte crollerà pochi istanti dopo che ci avrete messo piede sopra.

Piccoli droidi sonda cercheranno di ostacolarvi in questa sezione del livello. Continuate a correre e non dovrebbe infastidirvi più di tanto.

Il droide sonda può essere eliminato abbastanza facilmente. Continuate a saltare impugnando la vostra spada laser e vedrete che dopo circa 7 colpi non vi infastidirà più!

Hoth Parte 1



Forza! Ormai avete quasi finito con le difficili passeggiate tra i venti ghiacciati e le varie asperità delle terre di Hoth. Purtroppo, l'Impero non molla così facilmente l'osso e vi starà addosso per parecchio tempo. Senza l'aiuto del suo Taun-Taun, il nostro amico Luke deve vedersela da solo. Questo livello è del tutto simile a quelli esterni visti precedentemente, quindi le tecniche che avrete imparato saranno sempre valide. Ricordatevi di usare spesso i pulsanti L e R in modo da conoscere bene l'ambiente che vi circonda, soprattutto quando dovete saltare oltre un dirupo!

Non ci sono piattaforme segrete in questa fossa quindi è inutile che cerchiate di caderci dentro a meno che non vi diverta vedere Luke fare la fine di un Lemming che si spiaccica a terra dopo una lunga caduta!

THE EMPIRE STRIKES BACK™ è un marchio registrato da Lucasfilm Ltd. © 1994.

Con questa slitta improvvisata il divertimento è assicurato! Raccogliete più CD che potete! Valgono un sacco di punti!

Questo è più di un livello bonus, visto che può far salire il vostro punteggio alle stelle in modo mostruoso! Preparatevi anche ad affrontare un droide sonda alla fine del livello, ma state attenti perché quest'ultimo è molto più grande del primo!

Hoth Parte 2

Mentre vi avvicinate a questa roccia, premete il pulsante del salto in modo da raccogliere più CD possibili.

Potreste anche cadere nell'acqua quindi affrettatevi a uscire se non volete beccarvi qualche simpatica scarica elettrica.

Questi minuscoli droidi sonda non sono una grande minaccia per voi e basterà un fendente della vostra spada laser per cacciarli via.

Quando avrete completato la prima parte del livello, Luke salirà a bordo di un motospeeder e dovrete percorrere il resto del livello a tutta birra!

Hoth 3D

In questo incredibile livello in 3D, il calore si farà insopportabile visto che dovrete, da soli, affrontare le truppe d'assalto Imperiali. Nella prima parte dovrete distruggere 10 droidi e 10 speeder. Non è molto difficile anche se dovrete tenere continuamente il dito sul grilletto ed evitare le collisioni. Poi dovrete distruggere 5 AT-ST (i bipedi Imperiali) con i vostri cannoni. Non è facile perché sono molto resistenti.

THE EMPIRE STRIKES BACK™ è un marchio registrato da Lucasfilm Ltd. © 1994

Il Droide Sonda Imperiale

Armati di spada laser, dovete attaccare il droide da sotto quando esce dall'acqua. Ricordatevi di continuare a saltare o la piattaforma sulla quale siete affonderà definitivamente nell'oceano. Proprio quando crederete di averlo conciato per le feste, il droide farà un ultimo tentativo per sopprimervi tentando di incenerirvi con un lanciafiamme. Quando lo vedrete avvicinarsi eseguite un doppio salto e attaccatelo con la vostra spada laser.

Una volta all'interno dell'hangar ribelle, incontrerete una moltitudine di guardie Imperiali che cercheranno di fermarvi. Usate ancora una volta la vostra spada in modo da poter deflettere i proiettili dei nemici e le schegge che vi potrebbero arrivare addosso.

Base Ribelle 1

Distruggete tutte le casse che troverete sparse per l'hangar dato che alcune di esse contengono preziosi bonus o power-up.

State attenti alle travi di metallo attaccate al soffitto che aspettano solo che voi passiate sotto per cadervi addosso.

Se volete un po' di energia extra, aspettate a fianco di questa porta e blastate i 3 soldati Imperiali che ne usciranno.

Avvicinatevi a queste mini-torrette di difesa con cautela e blastatele appena sono a portata di tiro.

Tenete premuto il pulsante di fuoco e continuate a muovervi su e giù per il corridoio. In questo modo dovreste uccidere la maggior parte dei nemici che compariranno sullo schermo.

Cercate di distruggere o evitare le mine rosse abbandonate dalle motospeeder dei vostri nemici, visto i danni che procurano.

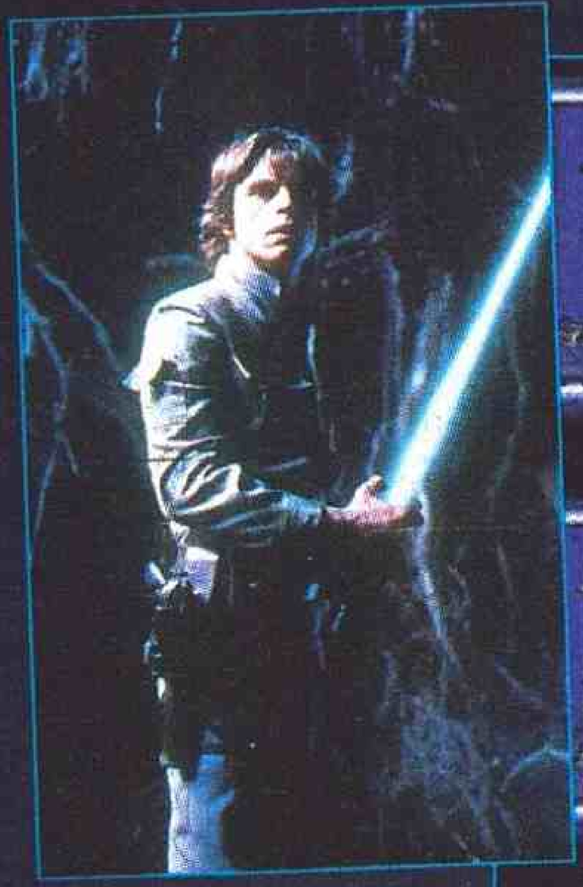
Quando avrete completato il livello Luke salirà sul suo Snowspeeder, pronto a sfidare e temibili AT-AT (quadropedi Imperiali) sulla superficie del pianeta.

La parte finale di questa missione consiste nel distruggere 5 AT-AT. Avvicinatevi lentamente al quadrupede da dietro. Abbassatevi al livello delle sue gambe e lanciate il rampino magnetico con l'aiuto dei tasti L e R. Ora girategli attorno ben 5 volte, seguendo una circonferenza molto stretta. Lo vedrete cadere a terra e poi esplodere in un mirabolante fracasso di metallo stropicciato! Ripetete questo procedimento per tutti i nemici. Dopo che avrete eliminato il quinto potrete dirigervi verso quello finale.

THE EMPIRE STRIKES BACK™ è un marchio registrato da Lucasfilm Ltd. © 1994.

Snowspeeder

Questo livello è piuttosto ostico poiché il vostro mezzo occupa circa un quarto dello schermo. La tecnica migliore consiste nel continuare a muoversi su e giù sparando. I soldati Imperiali devono incassare parecchi colpi prima di morire e spesso cercheranno di prendervi alle spalle. Se accade, andate avanti e aspettate che ricompaiono prima di poter tornare alla posizione di partenza. Alla fine verrete abbattuti ma Luke uscirà per affrontare al successivo livello.



Dentro il Quadropode

Usate lo stesso metodo visto precedentemente per distruggere i cannoni laser.

Quest'ultima porta vi porterà in cima al quadropode.

Queste strane palle svolazzano per i corridoi rilasciando micidiali docce di proiettili. Colpitele quando sono a terra.

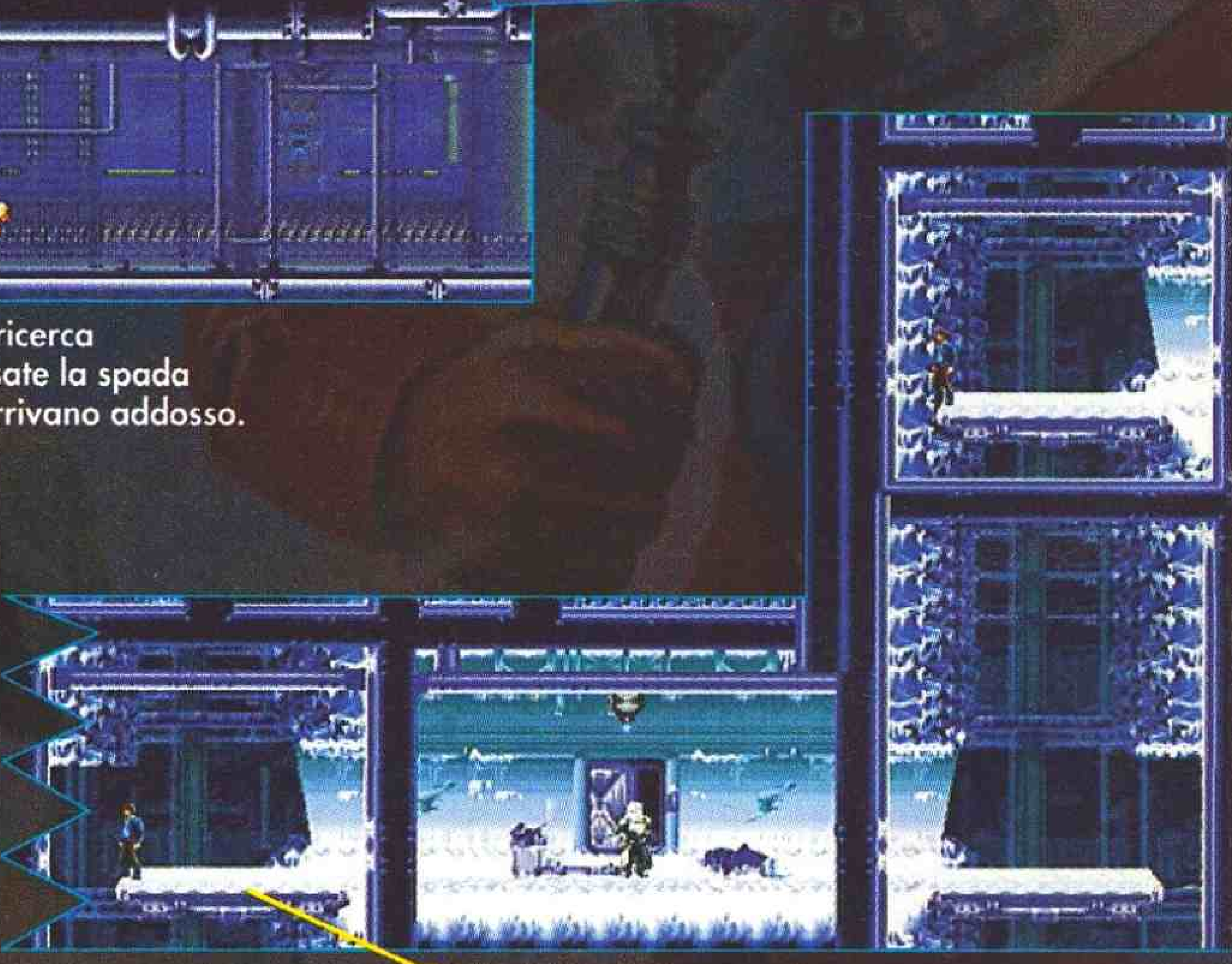
Per distruggere il cannone laser, inginocchiatevi e usate la spada laser per rimandargli i colpi indietro.

Una volta dentro il quadropode Imperiale, Luke deve perlustrare i vari corridoi in cerca di un'uscita per raggiungere il tetto. Purtroppo, non è cosa facile data la presenza di numerosi congegni di guardia ad ogni livello.

Questi soldati sparano missili a ricerca automatica. Ancora una volta usate la spada per deflettere i proiettili che vi arrivano addosso.

Il Quadropode

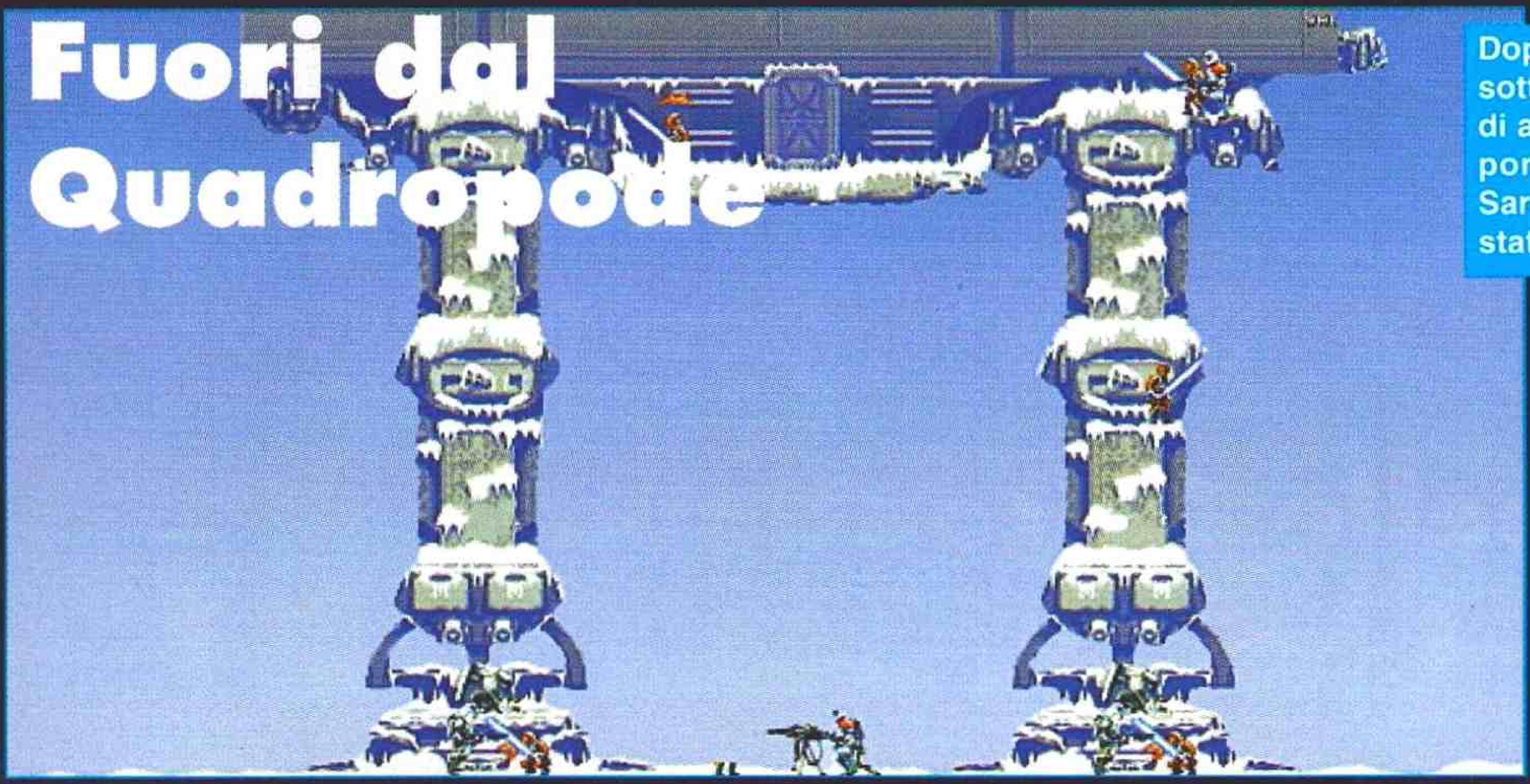
Siete arrivati alla fine di questo livello. Una volta sul tetto del quadropode, usate la spada per sbarazzarvi dei soldati che vi svolazzano attorno e cercate di andare avanti. Se non avete una buona potenza di fuoco, il procedimento rischia di essere lungo e faticoso! Mirate ai cannoni e non fatevi sorprendere alle spalle!



Posizionatevi su questa piattaforma e premete il joypad in tutte le direzioni per determinare dove andare.

THE EMPIRE STRIKES BACK™ è un marchio registrato da Lucasfilm Ltd. © 1994

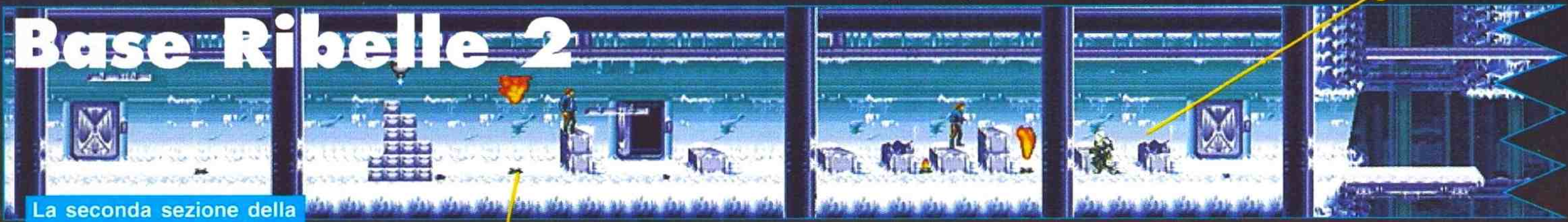
Fuori dal Quadropode



Dopo essere uscito dallo snowspeeder, Luke si troverà sotto il gigantesco quadropode. Il suo obiettivo è quello di arrampicarsi lungo le gambe fino a raggiungere le due porte d'accesso centrali, situate in cima alla mappa. Sarete perennemente assaliti dai soldati imperiali quindi state all'occhio e usate la vostra spada laser!

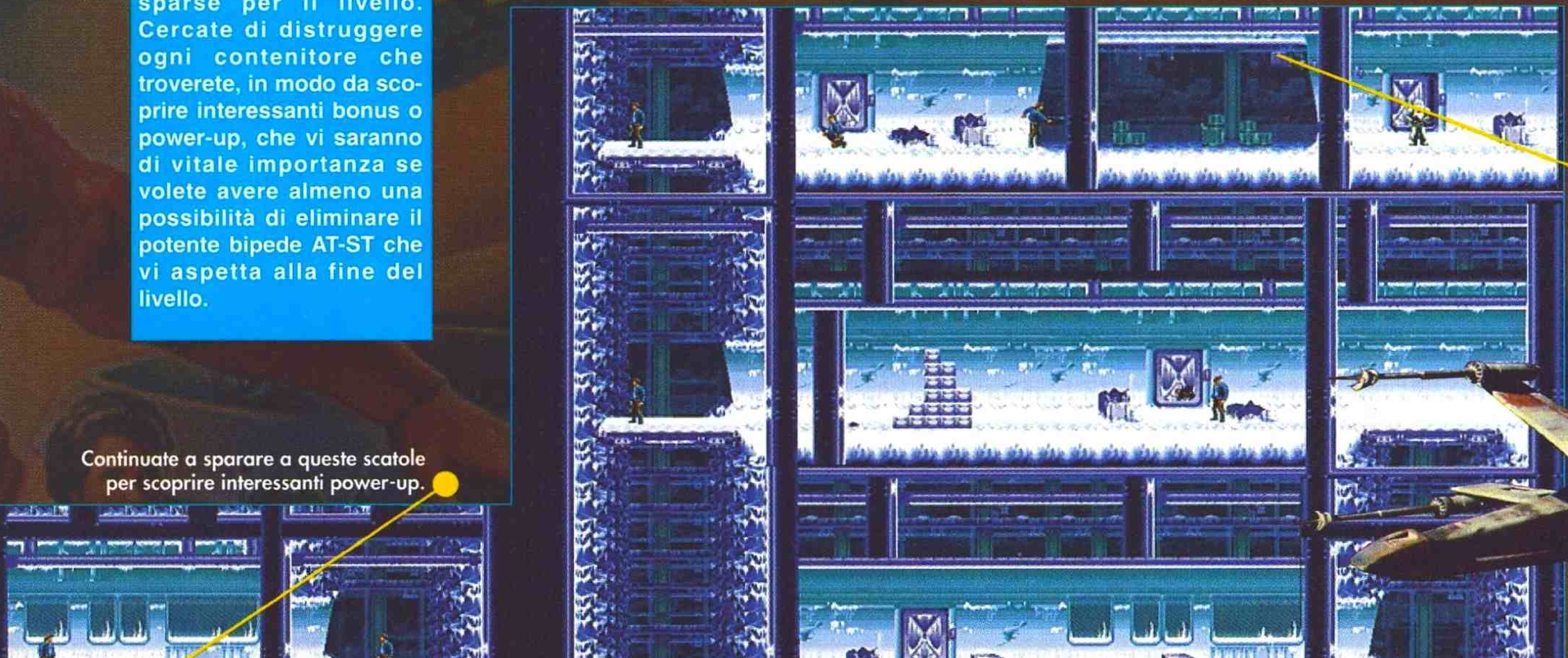
Base Ribelle 2

Cercate di conservare i detonatori termici per occasioni del genere, quando lo schermo è pieno di nemici e ostacoli.



La seconda sezione della base ribelle non è difficile quanto la prima, anche se ci sono più soldati Imperiali e torrette di difesa sparse per il livello. Cercate di distruggere ogni contenitore che troverete, in modo da scoprire interessanti bonus o power-up, che vi saranno di vitale importanza se volete avere almeno una possibilità di eliminare il potente bipede AT-ST che vi aspetta alla fine del livello.

Queste mine rilasciano una potente fiammata, quindi cercate di distruggerle in ogni modo prima che vi possano raggiungere.



Sparate in alto, alla base di questi cannoni laser dondolanti, e li vedrete frantumarsi a terra.

Continuate a sparare a queste scatole per scoprire interessanti power-up.

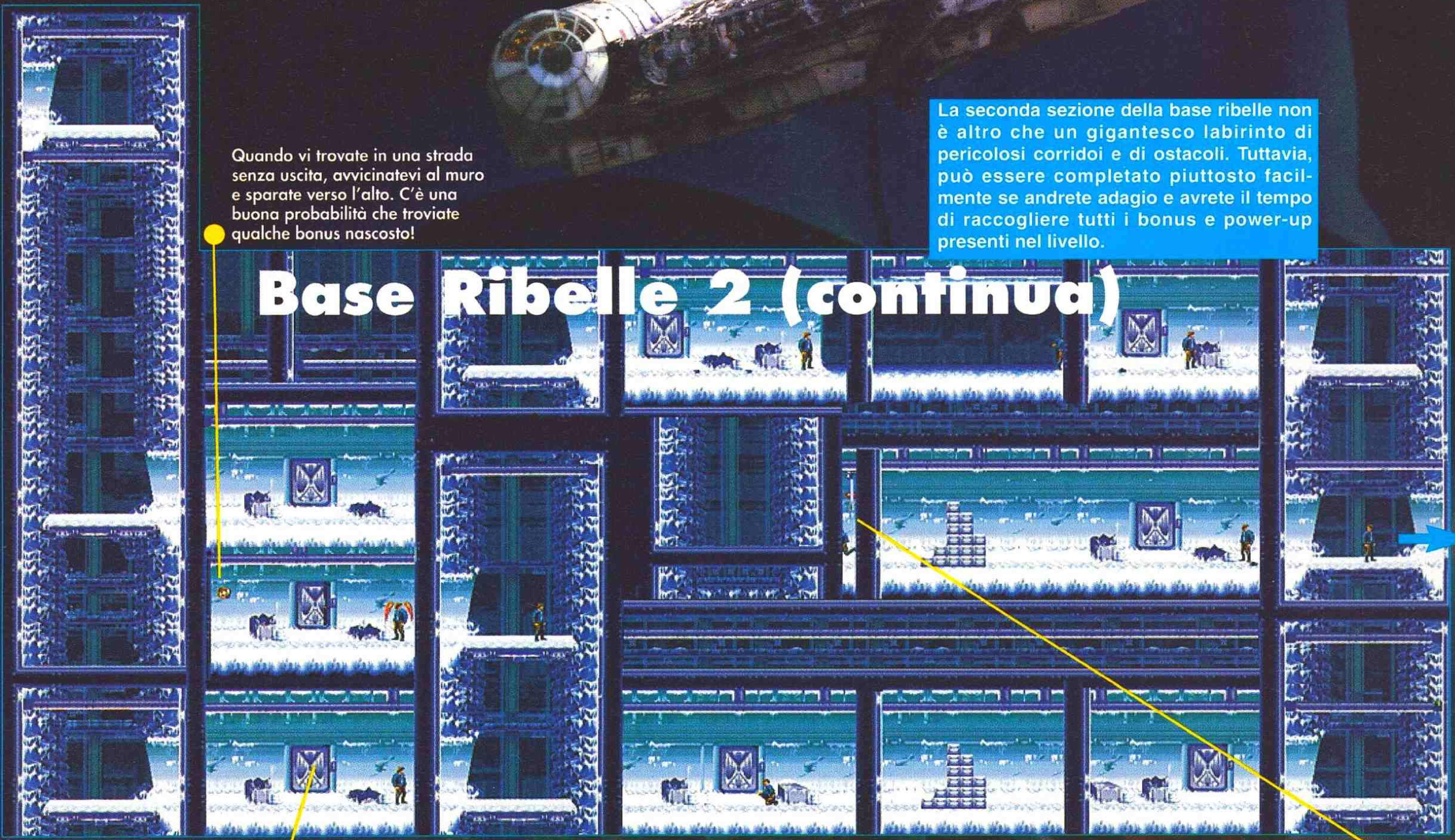
Distruggete l'ondata di soldati Imperiali in arrivo e raccogliete tutti i cuoricini in modo da recuperare energia.

Questi soldati Imperiali lanciano granate e possono essere difficili da eliminare. Rotolate o avvicinatevi con cautela, sempre con la spada laser in mano e attaccateli quando sono alla giusta portata.

THE EMPIRE STRIKES BACK™ è un marchio registrato da Lucasfilm Ltd. © 1994.

La seconda sezione della base ribelle non è altro che un gigantesco labirinto di pericolosi corridoi e di ostacoli. Tuttavia, può essere completato piuttosto facilmente se andrete adagio e avrete il tempo di raccogliere tutti i bonus e power-up presenti nel livello.

Base Ribelle 2 (continua)



Quando vi trovate in una strada senza uscita, avvicinatevi al muro e sparate verso l'alto. C'è una buona probabilità che troviate qualche bonus nascosto!

Aspettate che i soldati nemici escano da questa grande porta e ripristinate l'energia con tutti i cuori che vi avranno lasciato.

Altri power-up e succulenti bonus vi aspettano alla fine di questo corridoio.

Alcune di queste scatole contengono bonus, power-up e perfino punti extra.

Finalmente, ecco l'ultima sezione del tremendo livello della base ribelle. Tutto quello che avete da fare è uscirne vivi e liberare la principessa Lea. Tuttavia, le guardie sono state raddoppiate nel tentativo di fermare Ian Solo dal soccorrere la sua bella. Ma lui ce la farà, vero?

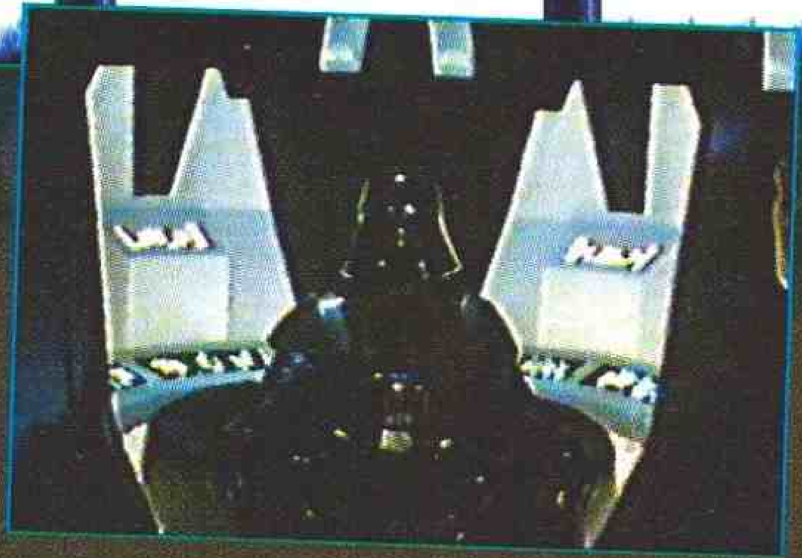
Base Ribelle 3

Un corridoio poco illuminato è sempre sinonimo di guai! Preparatevi ad affrontare cannoni laser che si dondolano appesi a una catena, o enormi droidi assassini. In ogni caso state attenti!

In questa sezione, Ian deve correre in mezzo ai raggi laser, travi che cadono dal soffitto, granate, mine, soldati Imperiali, giornalisti della concorrenza... Buona fortuna!

Alcuni ascensori saranno circondati da soldati Imperiali che volano. Cercate di blastarli appena li vedete, onde evitare inutili sprechi di energia.

Questo enormi droidi assassini possono essere un serio problema per il nostro eroe se non ha un armamento adeguato. Quindi prima di arrivare qua, raccogliete più power-up potete per la vostra pistola. Cercate anche di non posizionare sulla loro linea di fuoco e colpiteli quando sono in volo.



CONTINUA IL MESE PROSSIMO

RANDOM

Ragazzi, non è colpa mia: le soluzioni di questo mese occupano un sacco di spazio e a me sono rimaste due misere pagine. Comunque, se mi spedirete le vostre password e i vostri trucchi, prometto di pubblicarli nel prossimo numero. Non mi stancherò mai di ricordarvi di specificare sulla busta "Game Power Help", altrimenti i vostri trucchi finiranno a casa di Apecar.

EQUINOX

INVULNERABILITÀ

Nello schermo dei titoli, quando appare la scritta "Press Start", premete L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L e R.
A questo punto sarete invincibili: non perderete più energia e potrete lanciare incantesimi a tutto andare.

DRAGON BALL Z 2

IPERVELOCITÀ

Se volete giocare a una velocità superiore a quella a cui siete abituati, resettate il gioco e premete Start e contemporaneamente DX e SX sul secondo joypad, nella schermata introduttiva.

WOLFENSTEIN

VITE INFINITE

Inserite la password TSSTTT nell'apposita schermata per iniziare il gioco con vite infinite e armi a volontà.
A questo punto non dovreste più avere problemi a ripulire i livelli dai nazisti. Peccato che questa password non sia disponibile nel mondo reale!!!

TETRIS BATTLE GAIDEN

PER USARE I BOSS NEL MODO VERSUS

Nella schermata del copyright, premete B, B, X, X, A, Y, A, Y, Su e Sinistra: le scritte diventeranno blu. Tenete premuto L o R prima di abilitare la modalità Versus nella schermata del titolo per scegliere rispettivamente il dragone o la nuova principessa.

B.O.B.

PASSWORD

PIANETA 1

Secondo Livello: 171058
Terzo Livello: 950745
Quarto Livello: 472149
Quinto Livello: 672451

PIANETA 2

Secondo Livello: 272578
Terzo Livello: 652074
Quarto Livello: 265648
Quinto Livello:462893
Sesto Livello: 583172

PIANETA 3

Secondo Livello: 743690
Terzo Livello: 103928
Quarto Livello: 144895
Quinto Livello: 775092
Sesto Livello: 481376

VIRTUA RACING

3 NUOVE PISTE

Il motivo per cui questo gioco ha preso un voto relativamente basso è la mancanza di circuiti su cui correre. Con questo trucco raddoppierete il numero di piste, anche se le tre nuove sono in verità l'immagine speculare delle tre originali. Tenete premuto A, B e Su e accendete la console; non lasciateli andare e premete Start per accedere alla schermata in cui potete scegliere le modalità di gioco, visualizzare i record e settare le opzioni. Se la gabola ha funzionato, dovreste trovare una nuova opzione che vi permette di correre le piste al contrario.

PETE SAMPRAS TENNIS

CRAZY MODE

Inserite la password ZEPPELIN nella schermata iniziale

Equinox

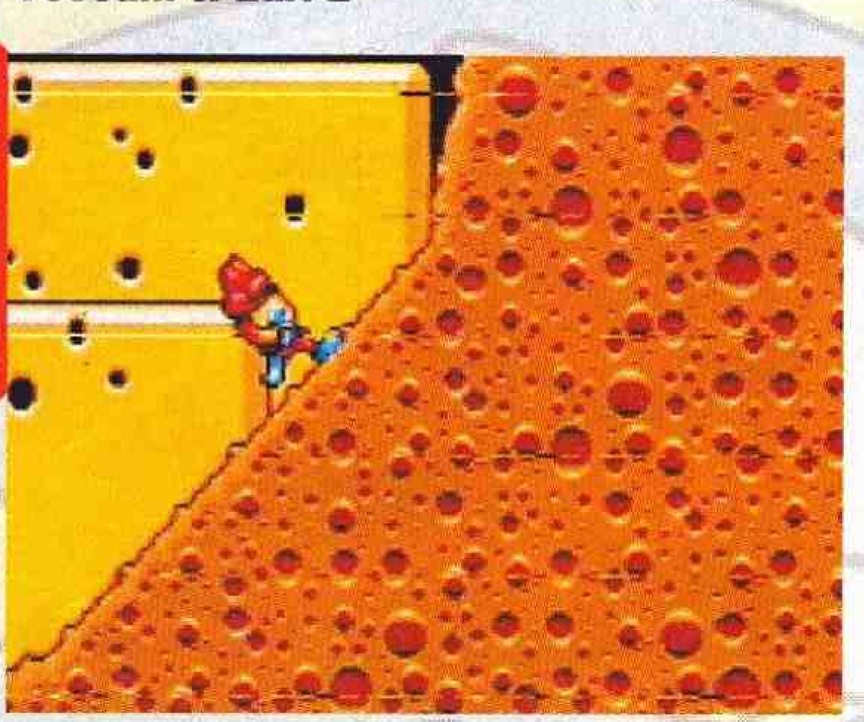
Virtua Racing

Wolfenstein 3D

Tetris Battle Gaiden

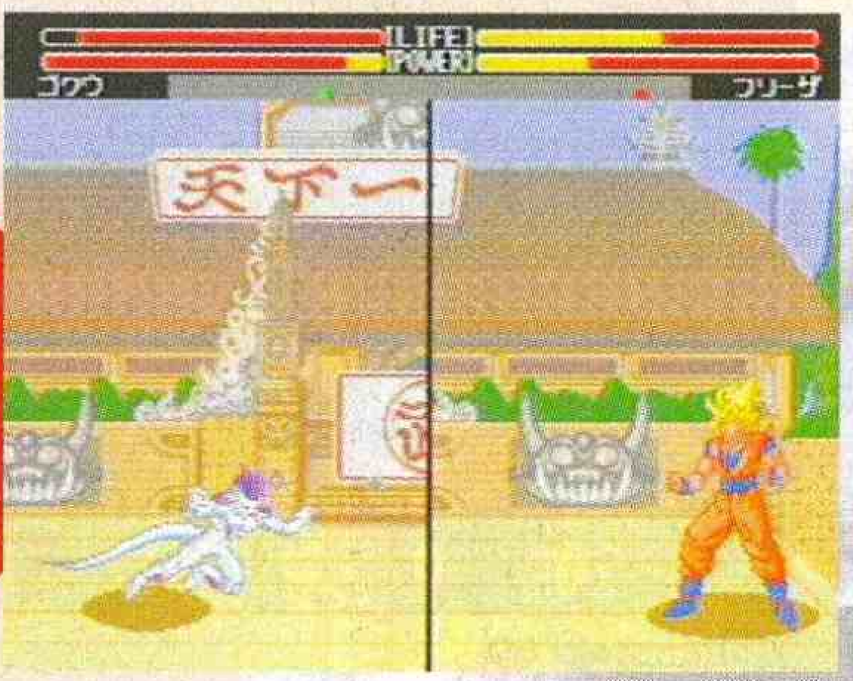
Pete Sampras Tennis

ToeJam & Earl 2

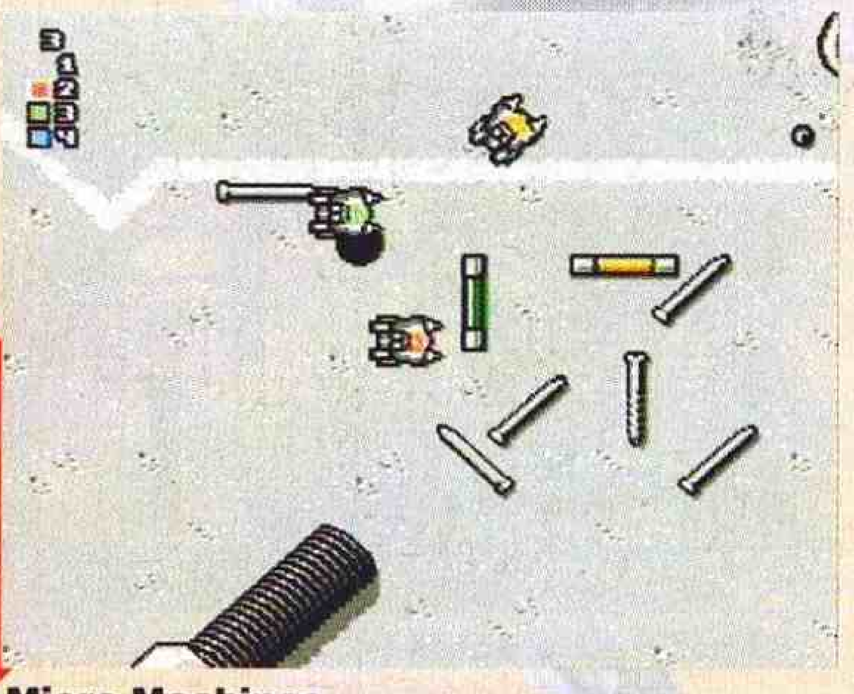


James Pond 3

Prize Fighter



Dragon Ball Z 2



Micro Machines

del World Tour per attivare il crazy mode e fare apparire l'opzione per un torneo mooolto difficile...

TOEJAM & EARL 2

PASSWORD

Livello 3: POA6!ZQNW906
Livello 5: DO6WK2ECTV7
Livello 7: POY-6K!TAJ6F
Livello 9: DDFH-W9EKHC
Livello 11: KYJQ!Q8CJD66
Livello 13: JEOQ!FYLKJQ6
Livello 15: A!ZT1AOH9!6A

JAMES POND 3

SCHERMATA DEBUG

Andate nello schermo delle password e inserite Red Cheese (formaggio rosso), Yellow Mouse (topo giallo), Green Cat (gatto verde), Blue Dog (cane blu) e Red Book (libro rosso). Ora cliccate sull'icona della porta e vedrete aprirsi per voi tutti i livelli. Andate nello schermo delle opzioni e, tenendo premuto B e Start, premete Sinistra. Appariranno delle nuove opzioni, tra cui quella per selezionare i vari livelli fin dall'inizio.

MEGADRIVE MD CD-ROM

PRIZE FIGHTER

SEQUENZA SEGRETA

Un'altra sequenza nascosta in un gioco per Mega CD: questa volta è il turno di *Prize Fighter*, che contiene ben 3 minuti di FMV a colori (vi ricordo che il gioco è in bianco e nero). Per vederla, premete e tenete premuto A, B, C e Destra nello schermo delle opzioni. RIcordatevi di seguire quest'ordine esatto e di lasciarli solamente quando inizia la sequenza.

MASTER SYSTEM MS

BUBBLE BOBBLE

GABOLA

Questo trucco inviatoci da Antonio di Canosa di Puglia (Ba) vi consentera di fare una scorpacciata di power-up. Andate nella schermata delle opzioni e selezionate "password", senza premere nessun pulsante. Premete il tasto della pausa: il bordo dello schermo diventerà blu. Prendete il primo joypad e premete 1, Sinistra, Giù, Su, 1, Su, 1 e Su. Se il trucco ha funzionato sentirete suonare una campanella e vedrete comparire un draghetto verde carico di bonus e power-up. Premete di nuovo il tasto della pausa e ricominciate a giocare: ora avrete sei vite, l'ipervelocità, lo sparo veloce, lo sparo a cadenza rapida, lo sparo più lungo e una fata che vi proteggerà dagli attacchi nemici.

PASSWORD

Antonio ci ha mandato anche le password di alcuni livelli:

Livello 54: I94LFKQ3
Livello 94: RYMR4MSR
Livello 103: RYUA3EPT
Livello 121: RYF39CXU
Livello 148: RYG2UP3N
Livello 181: RDPV7COD

GEAR GEAR GG

LEMMINGS

SELEZIONE LIVELLI

Sì, lo so che per saltare i livelli di questo gioco ci sono le password, ma non preferireste poterlo fare in un attimo invece di dover prendere nota di tutti quei noiosissimi codici? Allora, quando appare il lemming che trascina la scritta "Sega", tenete premuti i tasti 1 e 2 e ruotate la croce direzionale in senso orario tre volte. La prossima volta che entrerete nella schermata delle password potrete selezionare il livello di partenza con la croce direzionale.

MICRO MACHINES

GIOCO NASCOSTO

Se volete provare un divertente tennis con questa cartuccia, tenete premuto Start prima di accendere la console. Trattandosi di un gioco a due, avrete bisogno di altrettanti Game Gear per giocare.

JAGUAR J

CRESCENT GALAXY

GABOLE

Per fare funzionare questi trucchi avrete bisogno di due joypad. Nello schermo dei titoli, premete 1, 1, 9 e 3. A questo punto iniziate una partita e premete i seguenti tasti sul secondo controller: A per accelerare gli sprite in primo piano, B per rallentarli, C per sparare con l'arma speciale corrente senza prenderla dall'inventario, 4 per diventare invincibili e Option per saltare all'inizio del livello successivo. Se invece volete giocherellare con il cubo che appare sotto il logo del Jaguar, tenete permuto Pausa e premete Destra o Sinistra per cambiarne la rotazione e Su o Giù per ingrandirlo e rimpicciolirlo.

Con un bel salto siamo già nel cielo terso del mondo di Gaia. Non vi ricorda alcuni film cinesi?

Un monaco indica al gruppo la via da seguire per poter avere successo nella missione.

se, anzi... Il fatto è che proprio la possibilità di progredire nel gioco "bypassando" il problema del testo ideogrammatico rende il gioco più indirizzato verso l'azione che verso la spremitura delle vostre meningi. D'altronde, non aspettatevi di fare progressi semplicemente menando fendenti a destra e a sinistra: sappiate che, se non imparerete a usare la testa, non uscirete nemmeno dal primo villaggio! Sono numerosi, a dir la verità, i punti nei quali la riflessione diviene un obbligo e non più un optional: tuttavia, queste situazioni sono superabili osservando con cura l'ambiente circostante, gli oggetti in vostro possesso, le statue, le rocce e tutto ciò che vi circonda. La soluzione è lì, sotto i vostri occhi e non occorre comprendere ciò che i vari personaggi che incontrate vi dicono volta per volta, anche se questa possibilità sarebbe comunque di aiuto e aggiungerebbe fascino alla storia. Parlavo di personaggi? Sappiate che il piccolo pupazziello che risponde agli impulsi del vostro joypad incontrerà quasi subito un paio di amici (e amiche...) che si dimostreranno utilissimi in certe situazioni e totalmente privi di iniziativa in altre. Spesso questi personaggi si uniranno a voi, altre volte dovrete liberarli dalla prigionie e altre ancora se ne andranno senza nemmeno dirvi grazie.

POWER GAME

Un pescatore su un pontile cerca di recuperare la sua cena serale. Spesso parlare con i personaggi può risultare utile, certo che se il testo è in giapponese...

Inutile star qui a spiegarvi che potete interagire con decine di oggetti e personaggi, com'è tradizione dei titoli di questo genere. Da notare, invece, che nel gioco acquisirete dei poteri che vi permetteranno di spaccare muri, piroettare vorticosamente e fare altre cose mirabolanti che si riveleranno sempre utilissime. Raccomando l'acquisto di questo gioco a tutti gli appassionati dei giochi d'azione/GdR: gli altri sappiano che *Illusion of Gaia* è un titolo ottimo che ha nell'azione il suo punto di forza e che quindi va bene anche per gli smanettoni che fanno nel blastaggio e affettaggio dei nemici il loro credo in materia di videogames! Amen.

• Paddy

Una scultura particolare sulla quale potrà capitare di dover combattere contro gli innumerevoli nemici.

La grafica del gioco, anche se per lo più statica, è molto ben curata e realizzata in maniera ottima.

COMMENTO

SN

Un altro pretendente al trono di *Zelda* (o, a seconda dei gusti, di *Secret of Mana*)? Beh, magari non proprio, ma questo è un gioco fantastico! *Illusion of Gaia* si fonda essenzialmente sull'azione e gli enigmi, sebbene siano ottimamente elaborati, non richiedono, nella maggior parte dei casi, la comprensione del testo giapponese, dato che si risolvono in maniera decisamente intuitiva. La grafica è sopra la media per un gioco di questo tipo e il sonoro, di ottima fattura, accompagna il giocatore con motivi sempre adatti alle diverse situazioni. Il controllo del personaggio è perfetto e questo è il miglior complimento che potessi fare a *Illusion of Gaia*, considerando la quantità industriale di azione che la cartuccia offre a chi si vorrà cimentare con essa. In soldoni, un gran bel GdR diverso da *Zelda*, più intuitivo, forse, ma non meno divertente. Quasi imperdibile: se fosse in inglese sarebbe perfetto!

SCHEDA TECNICA

Titolo ________ **Illusion Of Gaia**

Casa ________ **Enix**

N°Giocatori ________ **1**

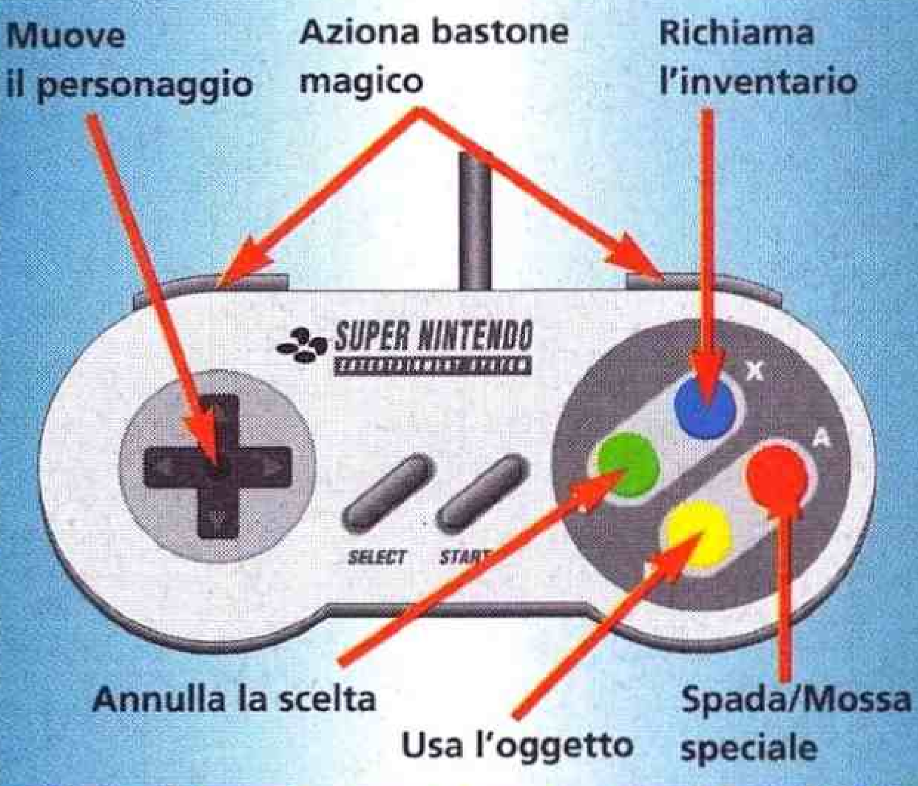
Continua? **_Illimitati e batteria tampone**

Livelli di difficoltà ________ **1**

GDR/AZIONE

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Le animazioni sono splendide e le ambientazioni sono tutte molto belle	Che bello! Tanta musica e effetti sonori sempre azzeccati	La manovrabilità del personaggio è perfetta	Il livello di difficoltà non pone mai ostacoli insormontabili al giocatore medio

SOTTO CONTROLLO

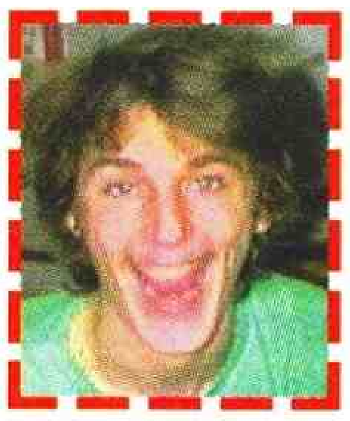


AGIRE & PENSARE

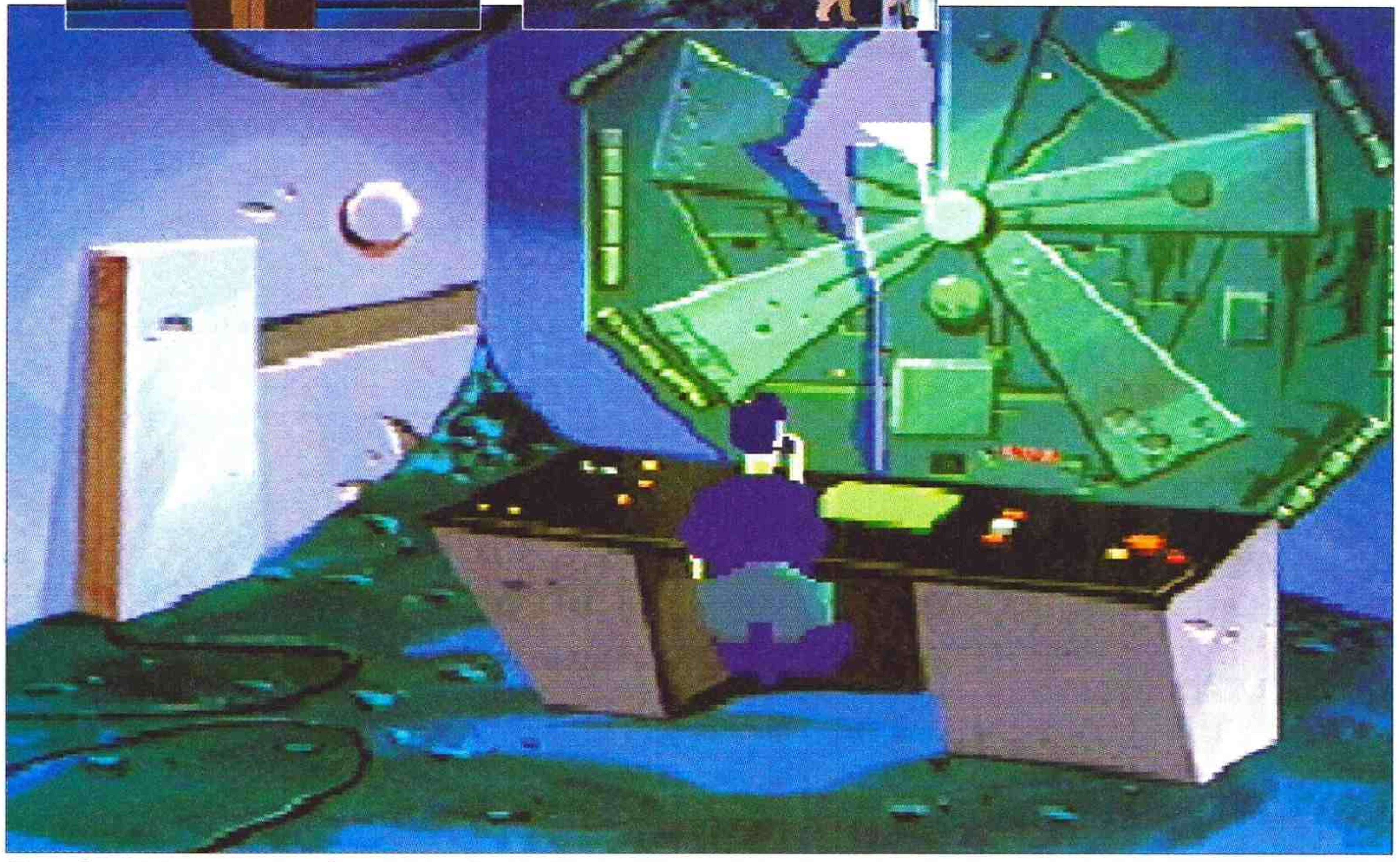
A ○○●○○ P

OUT OF THIS WORLD

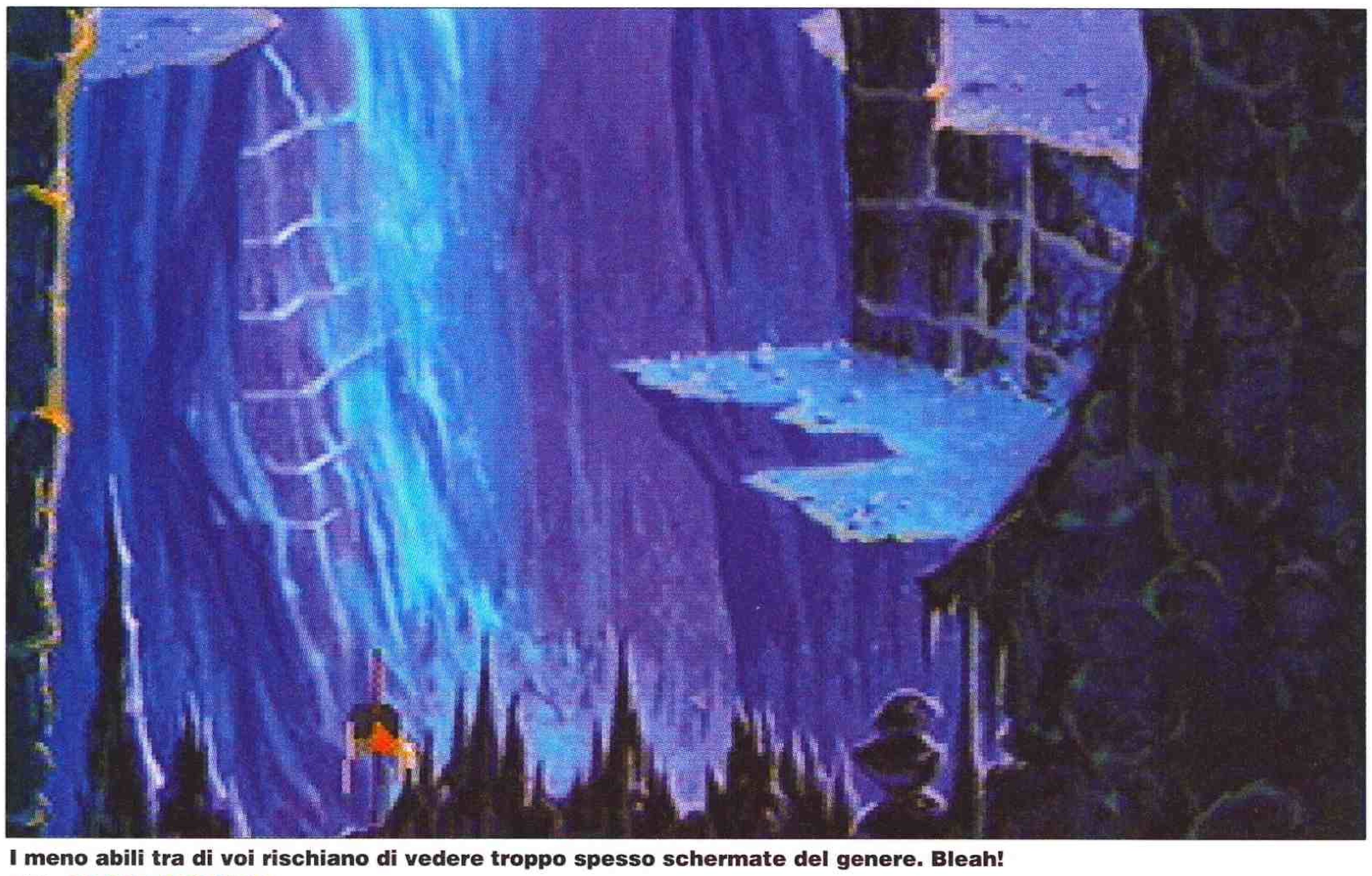
***Sinistra*, in pratica la vostra avventura comincia da questo livello. Dopo essere stati catturati dovrete scappare da questa gabbia assieme al vostro amico alieno che vi darà spesso una mano durante la vostra incredibile avventura.**



Ormai convertito per, quasi, tutte le piattaforme esistenti, *Out of this World* è ora disponibile anche per il mitico 3DO, e che conversione ragazzi! Un mito!!!

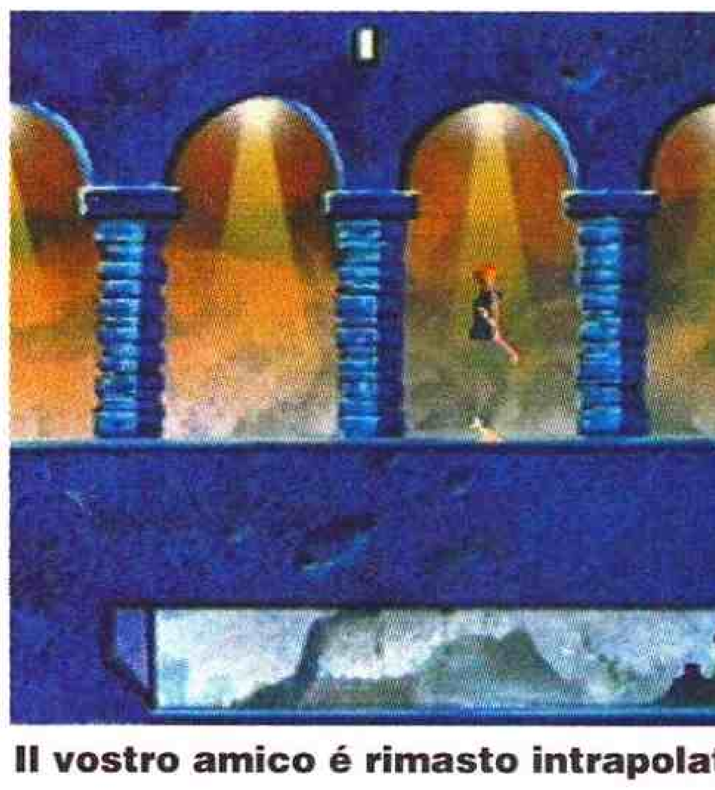


Eccovi qualche secondo prima del tragico incidente. Il varco interdimensionale sta per aprirsi...



I meno abili tra di voi rischiano di vedere troppo spesso schermate del genere. Bleah!

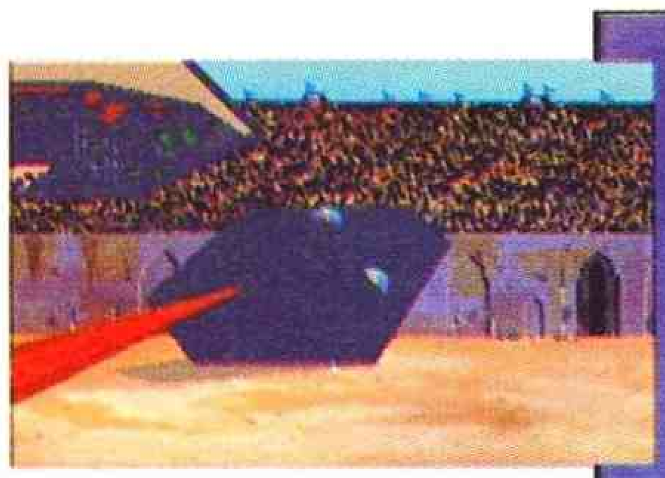
Ecco forse il terzo titolo per il quale vale la pena comprarsi un 3DO (i primi due sono *Crash'n'Burn* e *John Madden Football*). Il titolo, che sconvolse nel lontano 1992 la totalità della popolazione Amighista (pace all'anima della commodore che sta passando un brutto periodo in questo momento!) aveva già beneficiato di un certo lifting nella sua conversione per PC con l'aggiunta di 2 livelli supplementari. La conversione per 3DO curata dalla Interplay è stata completamente ridisegnata per quello che riguarda i fondali e vanta ora una colonna sonora impareggiabile. Per quelli che non ci avessero ancora giocato ricordiamo un attimino come era questo capolavoro della celebre casa d'oltralpe, la Delphine Software.
Vi chiamate Lester. Siete un giovane scienziato e fate parte di un gruppo di ricerca in un modernissimo centro dotato di un imponente acceleratore di particelle atomiche. Una sera, sul tardi, vi recate con la vostra Ferrari al laboratorio per eseguire una serie di test probabilmente decisivi per le vostre ricerche.



Il vostro amico é rimasto intrapolato, aiutatelo!

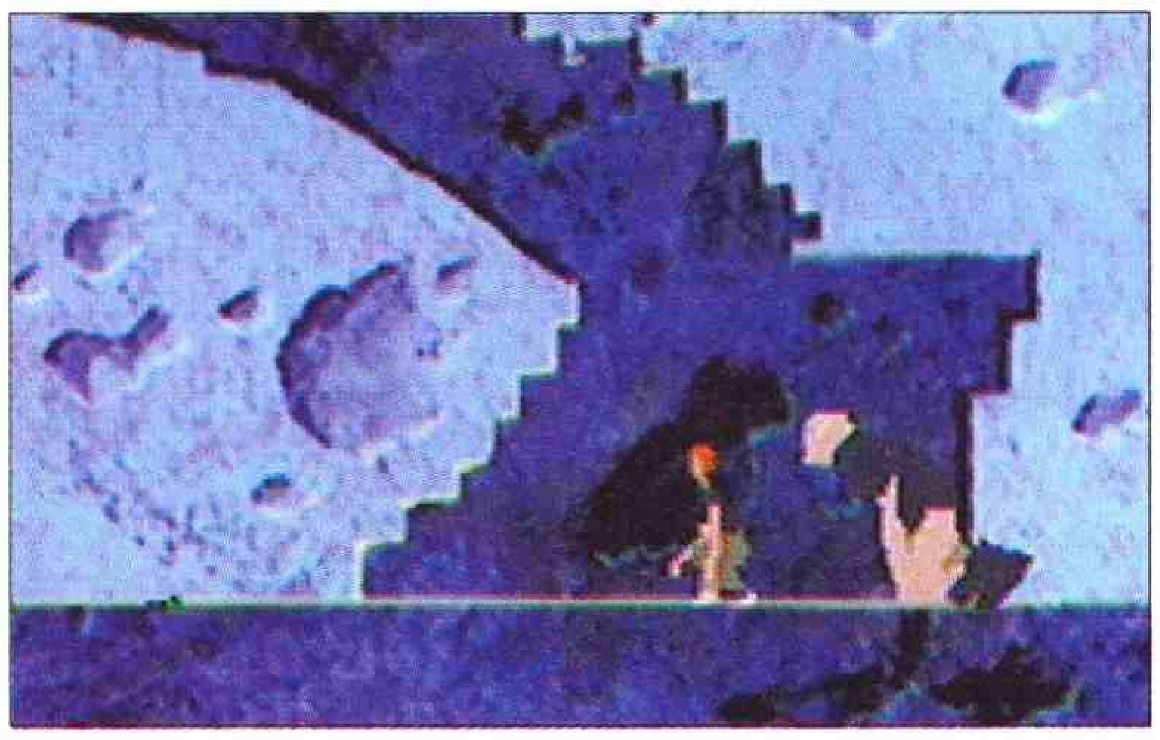
ROTOSCOPPIO!!!

Il Rotoscoping è un procedimento che consiste nel digitalizzare un filmato di un attore mentre compie una serie di movimenti banali come camminare, inginocchiarsi, correre, ecc.... I fotogrammi vengono poi separati e ritagliati per ottenere solo l'immagine dell'attore che verrà poi ridisegnato per comporre i frame di animazione del personaggio sullo schermo. Questa tecnica conferisce un'incredibile fluidità ai movimenti del protagonista. Ecco il perché della prodigiosa animazione! I giochi più famosi ad avere usato questa tecnica sono *Out of this world* (vero pioniere!!!), *Prince of persia 1 e 2*, e *Flashback*.



Il combattimento finale è forse una delle fasi più stressanti del gioco. Per fortuna non è troppo difficile.

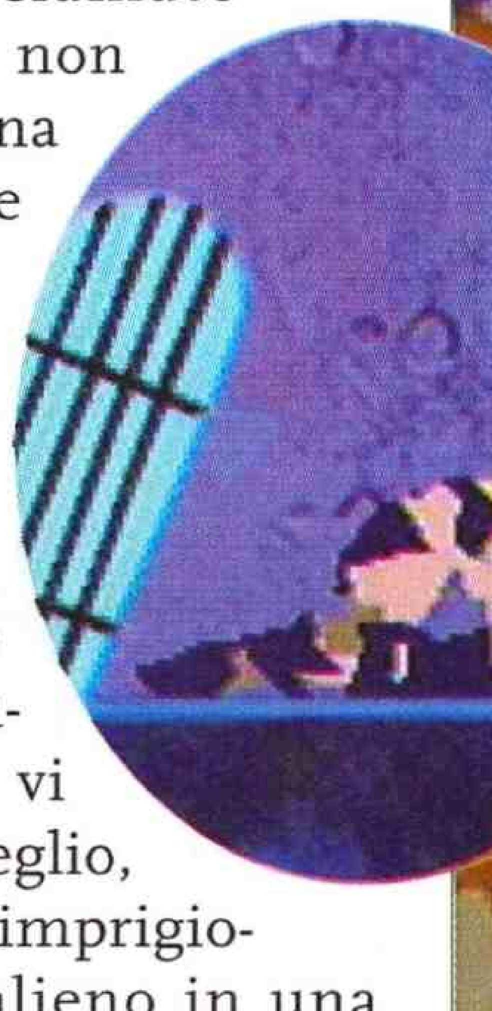
Il nostro amico Lester porge un saluto agli abitanti del pianeta che per tutta risposta lo fanno schiavo...



Abbiamo appena dato un calcio (uh!) a questa guardia ma dobbiamo affrettarci a raccogliere la pistola...

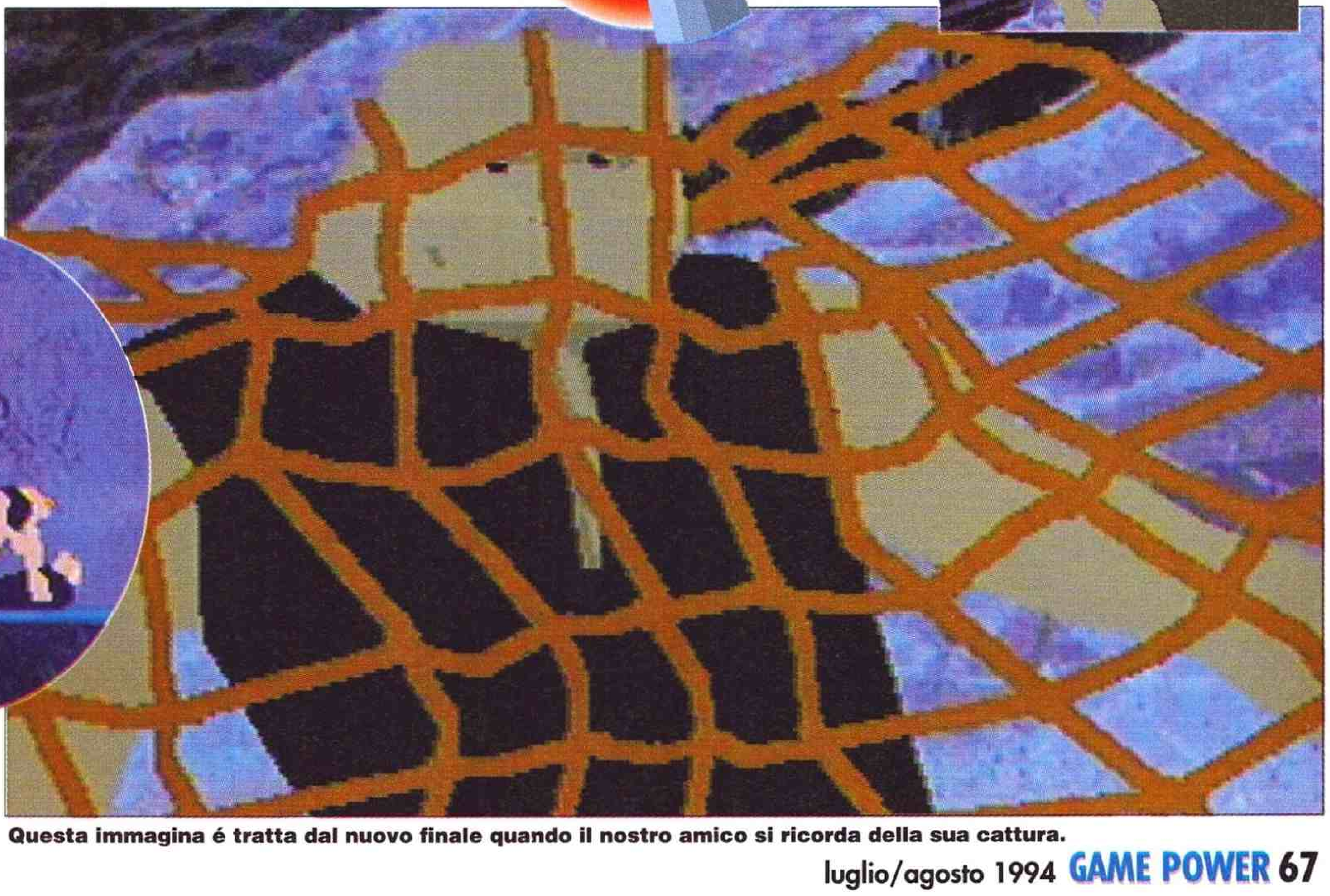
Se minaciate questa guardia con la vostra pistola, attiverà la chiusura di due porte di vitale importanza.

Purtroppo, quella dannata sera si scatena un massiccio temporale e, mentre stavate compiendo un esperimento, un fulmine colpisce il vostro edificio e mette in sovraccarico le apparecchiature del laboratorio con una tragica conclusione per la vostra persona. Infatti mentre la particella che stavate accelerando colpisce lo schermo protettivo, una potente scarica elettrica gli si aggrega e crea un varco interdimensionale nel quale venite inghiottiti assieme a una parte delle apparecchiature che vi circondano. Vi ritrovate improvvisamente nel fondo di quello che vi sembra un'enorme piscina dove giace una misteriosa creatura dai mille tentacoli.
Uscite dalla pericolosa piscina e vi rendete conto di non essere più nel vostro laboratorio, e nemmeno sul vostro pianeta d'origine, la Terra!
"Per tutte le particelle dell'universo! Dove sono capitato?" esclamate piuttosto preoccupato. Ma non avete il tempo di trovare una risposta perché vi ritrovate alle calcagna un enorme bestione vagamente somigliante a un leone dal colore scuro. Per vostra fortuna vi imbattete, dopo una lunga corsa, in due guardie aliene che eliminano il vostro inseguitore e vi stordiscono. Al vostro risveglio, vi accorgete di essere stato imprigionato assieme a un altro alieno in una gabbia sospesa nel vuoto. Non avete ancora ben capito che cosa ci fate qua, come ci siete arrivati e come farete a tornare indietro, ma di una cosa siete sicuri: i vostri ospiti non sembrano riservarvi una sorte molto allegra!
E cosi comincia la vostra epica avventura. Il vostro obbiettivo, l'avrete capito, e trovare un modo di uscire dalla vostra scomoda situazione e in qualche modo tornare a casa.
Il gioco in sé è un misto di platform game, sparatutto e gioco di avventura, dove il vostro obiettivo principale è, oltre quello di sopravvivere, uscire della città nella quale vi trovate. Dovrete percorrere



Ecco un'immagine della nuova incredibile sequenza finale del gioco. È probabile che diventi l'introduzione del tanto atteso sequel: *Heart of the Aliens* ovvero *Out of this World 2*!!!

POWER GAME



Questa immagina é tratta dal nuovo finale quando il nostro amico si ricorda della sua cattura.

MI SCUSI HA D'ACCENDERE?

L'unica arma a vostra disposizione è una pistola laser piuttosto particolare che dovrete ricaricare periodicamente durante il gioco. La potete usare in 3 modi diversi.

LASER:
Niente di particolare mi direte e non cercherò certo di contraddirvi! Una rapida pressione sul pulsante di fuoco rilascerà un singolo colpo abbastanza potente per fulminare un nemico. Nella maggior parte dei casi userete la vostra arma in questo modo.

BARRIERA:
Tenendo premuto il pulsante del fuoco un po' più a lungo metterete la vostra arma in sovraccarico e potrete creare una barriera energetica temporanea che vi proteggerà per qualche instante dalle blasterate nemiche o dalle granate che potrebbero mandarvi.

LASERONE:
Tenendo premuto il pulsante del fuoco per alcuni secondi metterete la vostra arma in completo sovraccarico e rilascerete un colpo potentissimo in grado di disintegrare qualsiasi cosa comprese rocce, porte oppure barriere energetiche. Il problema è che scaricano piuttosto in fretta le celle energetiche della vostra arma.

numerosi livelli pieni di trappole, nemici e astuti problemi da risolvere. Potrebbero essere semplici guardie che tenteranno di fermarvi, delle voragini da oltrepassare e difese da pericolosi tentacoli, un campo di forza apparentemente invarcabile oppure una serie di caverne che dovrete cercare di attraversare indenne. Le uniche armi a disposizione sono il vostro coraggio, una pistola laser piuttosto particolare, (vedi box) che vi tirerà fuori dai guai innumerevoli volte, e il vostro amico alieno che era prigioniero con voi e che avete liberato. In ogni caso dovrete dar prova di destrezza e astuzia per venire a capo di questo spettacolare gioco che brilla non solo per la sua realizzazione (vedi box) ma anche per l'ambientazione, l'atmosfera e l'azione frenetica. Un'avventura epica che ormai ha lasciato il segno nelle memoria di numerosi videogiocatori.

• Dupont

Chi ha detto che non ci sono donne aliene in *Out of This World*? Eccone la prova, e sono piuttosto formose!!!

Abbiamo appena liberato le belve dell'arena. Approfittiamo della confusione generale per scappare.

I fondali della versione 3DO sono eccezionali come potete vedere dalle foto qui a lato.

COMMENTO

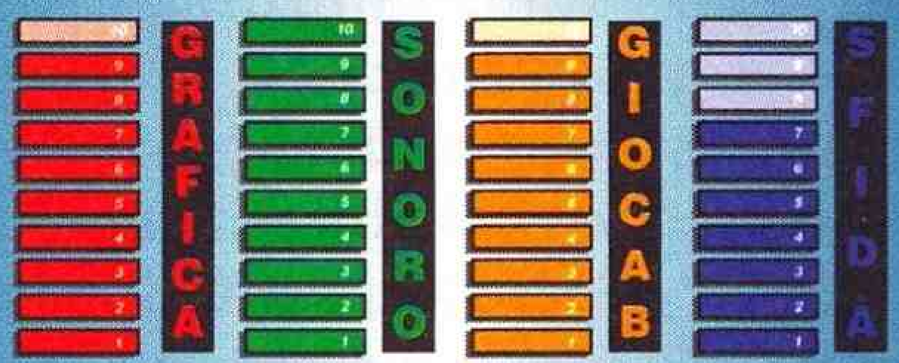
3DO

Non ce che dire! *Out of this World* per 3DO è un vero capolavoro! Ancora una volta "tanto di cappello" alla Interplay che ci gratifica con una conversione da guinness dei primati. La grafica è a dir poco fantastica, l'animazione sempre fluida e la colonna sonora è una vera meraviglia (sicuramente la migliore incisa di tutti i giochi usciti finora per 3DO). Per il resto, *Out of this World* rimane il gioco che alcuni di voi avranno sicuramente già giocato su altre piattaforme in circolazione. L'atmosfera del gioco è sempre mitica ed è un vero piacere guidare il nostro amico Lester nelle sue mille peripezie. La difficoltà è abbastanza ben calibrata e le numerose password presenti nel gioco vi impediranno di dovere ricominciare tutto da capo quando spegnete la console. Peccato che non abbiano allungato un po' l'avventura dato che, in fin dei conti, lo si finisce abbastanza in fretta, e che non abbiano fatto il "lifting" anche al protagonista che resta così un po' "spigoloso". Un capolavoro che deve assolutamente far parte della vostra ludoteca.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Out of this World**
Casa	**Interplay**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

AZIONE

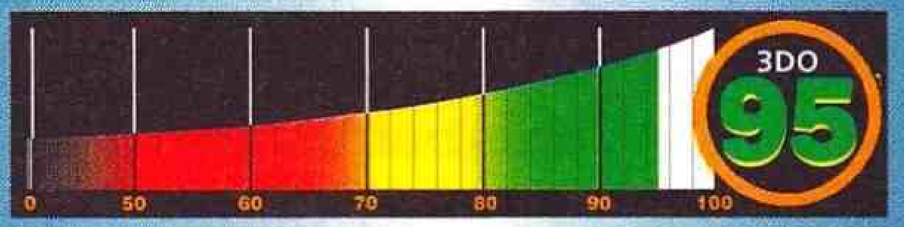


I fondali sono molto belli, peccato non abbiano ridisegnato anche il protagonista

La colonna è veramente allucinante e merita un ovazione generale!

È perfetta anche se all'inizio bisogna abituarsi un po' ai comandi

La difficoltà è calibrata abbastanza bene anche se il gioco in fondo rimane piuttosto corto



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

PECIALE ESTATE - SPECIALE ESTATE - SPECIALE ESTATE - SPECIALE ESTATE - SPECIALE ESTATE - SPECIALE ESTA

GAME BOY
L. 98.000

GAME GEAR
L. 159.000
fino ad esaurimento scorte

GIOCHI
GAME BOY
da L. 29.000

GIOCHI
GAME GEAR
da L. 29.000

GIOCHI
NINTENDO 8 BIT
DA L. 29.000

GIOCHI
SUPERNINTENDO
DA L. 39.000

GIOCHI
MASTER SYSTEM
DA L. 29.000

GIOCHI
MEGADRIVE
da L. 29.000

MEGADRIVE
3 GIOCHI AL PREZZO DI 1
COLOMUS - WORLD CUP - SUPER HANG ON
OPPURE
REVENGE OF SHINOBI - GOLD.AXE - STREET OF RAGA
L. 59.000

IL PIU' VASTO
ASSORTIMENTO.
OLTRE 3000 CARTUCCE
PER LA TUA CONSOLE
A PREZZI FANTASTICI !!!

IL PIÙ VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

Signori e signori, vi annuncio che con la presente si interrompe la lunga tradizione che vuole Log come recensore di tutte le simulazioni calcistiche. Possibile che, finalmente, Random abbia scoperto che il buon vecchio Log non valga poi così tanto?

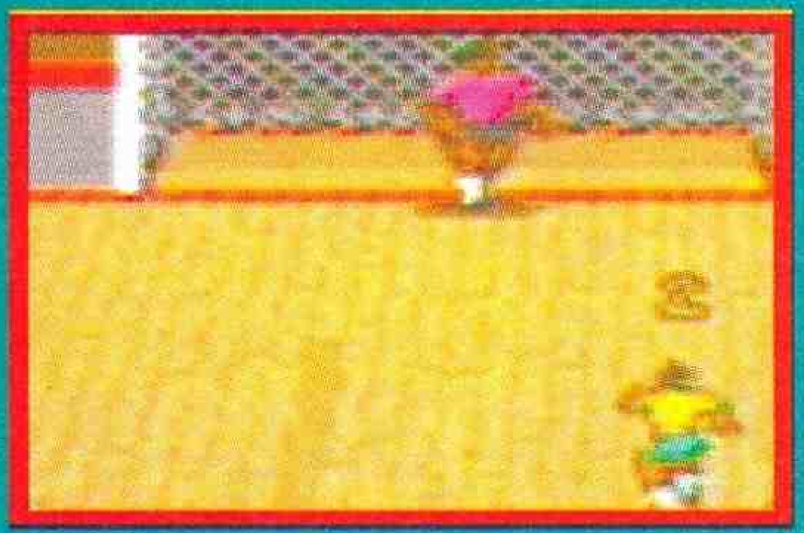
Non cominciamo a gettare fango sul povero Log, anche perché mi rovinerei con le mie stesse mani, visto che io di calcio ne capisco ben poco. E a questo punto bisogna fare una doverosa premessa: chiedo anticipatamente scusa a voi lettori per gli strafalcioni che tirerò nella presente recensione e per le cavolate che mi accingo a scrivere. Marcatura a zona, dribbling, fuorigioco, tackle e retropassaggio... oddio, meno male che Log ha promesso di dare un'occhiata alla recensione quando avrò finito (dovere, NdLog). Rimbocchiamoci le maniche e prendiamo in

Il nostro attaccante ha proprio motivo di esultare: è riuscito infatti a farla in barba al pessimo sistema di controllo e ha segnato uno splendido gol.

Un vero e proprio fallaccio. Due giocatori a terra e una palla incustodita... meglio prenderla in fretta.

LE COSE STRANE DELLA VITA

Il mondo è bello perché è vario e i giochi di calcio sono belli perché sono strani. Se amate il mondo e le simulazioni sportive per questo motivo, allora compratevi *World Cup Striker*, che di misteri ne ha tanti. Questo influisce negativamente sulla giocabilità, certo, ma bisogna ammettere che dopotutto è divertente, soprattutto nelle partite a due, in cui fioccano urla di dissenso e insulti vari più che allo stadio.



• PORTIERI IDROCEFALI

Con tutto il rispetto parlando, bisogna dire che i portieri di questa mirabolante cartuccia si comportano da veri e propri inetti: non escono mai e non rubano mai la palla se non la ricevono direttamente in mano. I tiri da distanza, però, li prendono quasi tutti.

• PALLA FANTASMA

Fate un bel fallaccio a un giocatore avversario e, una volta che questo è rovinato a terra, provate a rubargli la palla. Non ci riuscite? Beh, è lo stesso che capita a me: sembra incollata al terreno o forse è una palla virtuale.

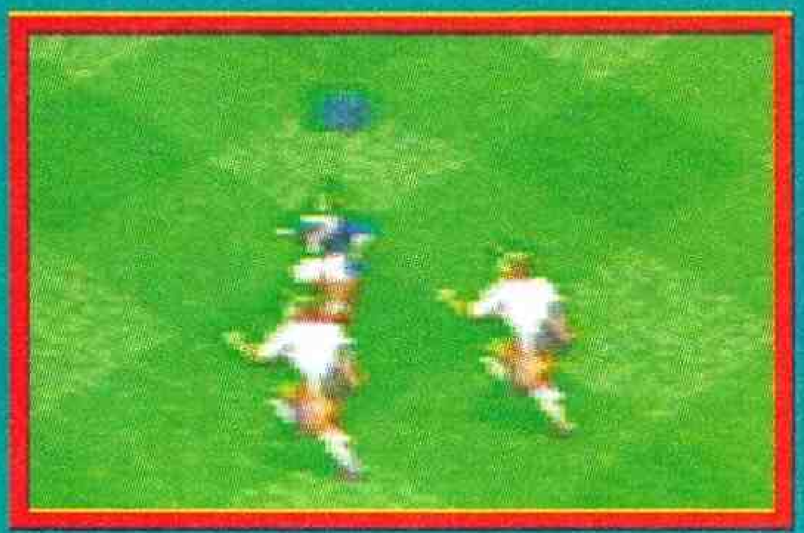
• GOL D'ELITE

Negli incontri indoor i portieri sono così bravi da segnare con un calcio ben piazzato dalla propria area. Basta infatti tirare una bordata verso la porta avversaria e, se tutto va bene, avrete fatto gol. Se non mi sbaglio, nel calcio-balilla, questo valeva ben due punti.

• TIRI INDECIFRABILI

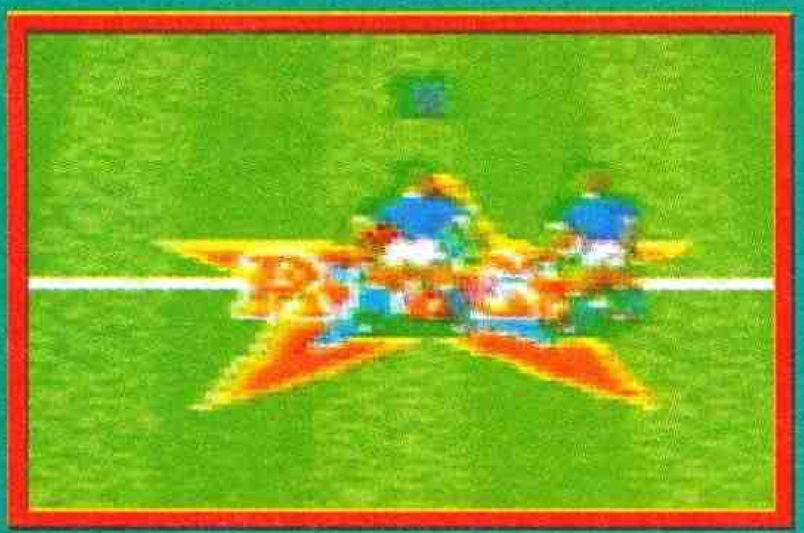
Volete fare un bel cross e invece vi viene fuori una rovesciata? Il portiere sta per lanciare la palla con le mani e la scaraventa direttamente nella rete alle sue spalle? Questo e altro ancora grazie a un non meglio identificato metodo di controllo non ottimale.

• INDOVINA CHI



Nel senso che più di una volta vi chiederete quale giocatore sia in possesso di palla, specialmente quando tenterete di rubarla a un avversario. Spesso vi capiterà di dirigervi verso la porta avversaria convinti di essere in possesso della palla, per poi scoprire che è ancora incollata al piede del giocatore che avete tentato di scartare.

• CALCIO D'INIZIO, MI TOLGO LO SFIZIO



Chi ben comincia è a metà dell'opera. Se l'andamento della partita rispecchiasse il calcio d'inizio, sarebbe un vero pasticcio, visto che quando fischia l'arbitro solo un giocatore può calciarla, creando un vero caos in centro campo.

Durante la partita è ovviamente possibile cambiare formazione e tattica di gioco.

Un fallo in area può essere molto pericoloso. L'arbitro non dovrebbe comunque fischiarlo, perché dopotutto nelle opzioni abbiamo selezionato quello cieco come una talpa.

Le sezioni tridimensionali dei calci di rigore sono forse le parti migliori (o meno peggiori) del gioco.

esame questo *World Cup Striker*. Dunque, cominciamo con le regole: in pratica bisogna tirare la palla nella porta avversaria senza toccarla con le mani o tirare troppi calci agli avversari. Come dici, Log? Questa è meglio cancellarla? Tranquillo, ci penserò io a tagliarla nella correzione delle bozze...

Vediamo di esaminare più da vicino le novità di questa cartuccia da 8Mbit. Devo dire subito che, tecnicamente parlando, *World Cup Striker* rappresenta un passo indietro rispetto al titolo originale e delude chi si aspettava un miglioramento radicale che, vista la qualità globale del primo *Striker*, era dato erroneamente per scontato. È possibile giocare in cinque (!) contemporaneamente grazie al Multitap, anche se la scena che risulta è un po' troppo confusa. Le squadre controllate dalla CPU sono ora più toste e difficili da battere, mentre è possibile scegliere l'abilità dei portieri, che comunque possono essere controllati direttamente dal giocatore. Le partite si svolgono negli stadi aperti o in campetti indoor e sono disponibili quattro tornei: World Tournament, World Championship, World League e World Cup; quest'ultima può anche essere personalizzata: è possibile, cioè, inserire una nazione che non si è qualificata al posto di una che invece ci è riuscita. Purtroppo, *WCS* non raggiunge affatto i suoi concorrenti in fatto di giocabilità. Mettiamo le cose in chiaro: non che il gioco sia brutto o ingiocabile, ma semplicemente non offre un granché di esaltante, soprattutto se confrontato con *Striker*. Detto questo, potreste anche divertirvi, grazie anche alle numerose opzioni che permettono di personalizzare il gioco (è possibile scegliere un arbitro normale, presbite o cieco come una talpa, il numero di punti assegnati in caso di vittoria, il tempo atmosferico, lo scompenso di abilità delle diverse squadre, l'intensità del vento, e come terminare la partita allo scadere del 90° minuto in caso di parità: con i rigori o con la formula "chi fa questo vince tutto"). Probabilmente alla Elite si sono accorti delle lacune della giocabilità e, proprio per questo motivo, hanno inserito un'utilissima opzione per allenarsi in campo o con i rigori.

Beh, credo che sia tutto. Che cosa ne pensi, Log? Andava bene? Beh, allora li recensisco io i prossimi giochi di calcio... Ahia! E dai, smettila, stavo solo scherzando...

Il ricco schermo delle opzioni permette di personalizzare a proprio piacimento il gioco.

• Stylz

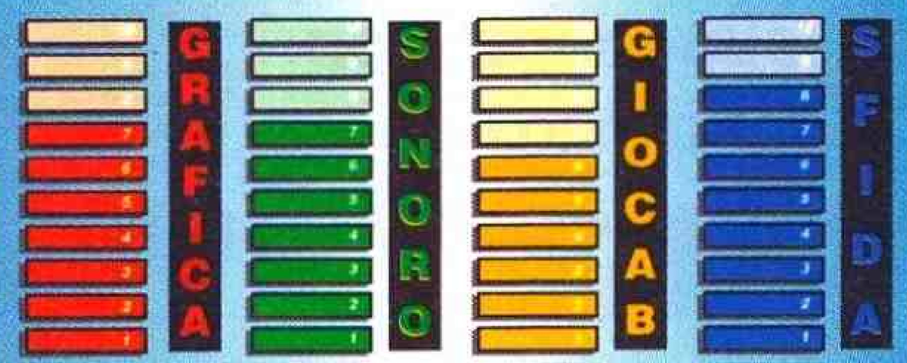
COMMENTO

Nonostante si tratti di un buon gioco, quasi come il precedente *Striker*, questo *World Cup Striker* non mi convince pienamente. La giocabilità non raggiunge per niente quella di grandi titoli, quali *Fifa International Soccer*, *Kick Off 3* o *Sensible Soccer* e, sebbene sia possibile costruire azioni sotto rete, è abbastanza difficile controllare la palla e ottenere gli effetti desiderati. La pratica risolverà gran parte dei problemi, ma rimane il fatto che il metodo di controllo non è stato curato sufficientemente. Le immagini digitalizzate degli stadi della World Cup e i dati tecnici sugli stessi aumentano la profondità del gioco e l'impressione di partecipare veramente ai mondiali di calcio, così come la diversità, seppur limitata, dei vari campi sportivi e gli altri tre eventi a cui si può prendere parte e la possibilità di giocare in uno stadio aperto o in uno al chiuso con 6 giocatori garantiscono una buona varietà di scelta e un'elevata longevità, aiutata anche dalla possibilità di salvare fino a 20 posizioni di gioco.

SCHEDA TECNICA

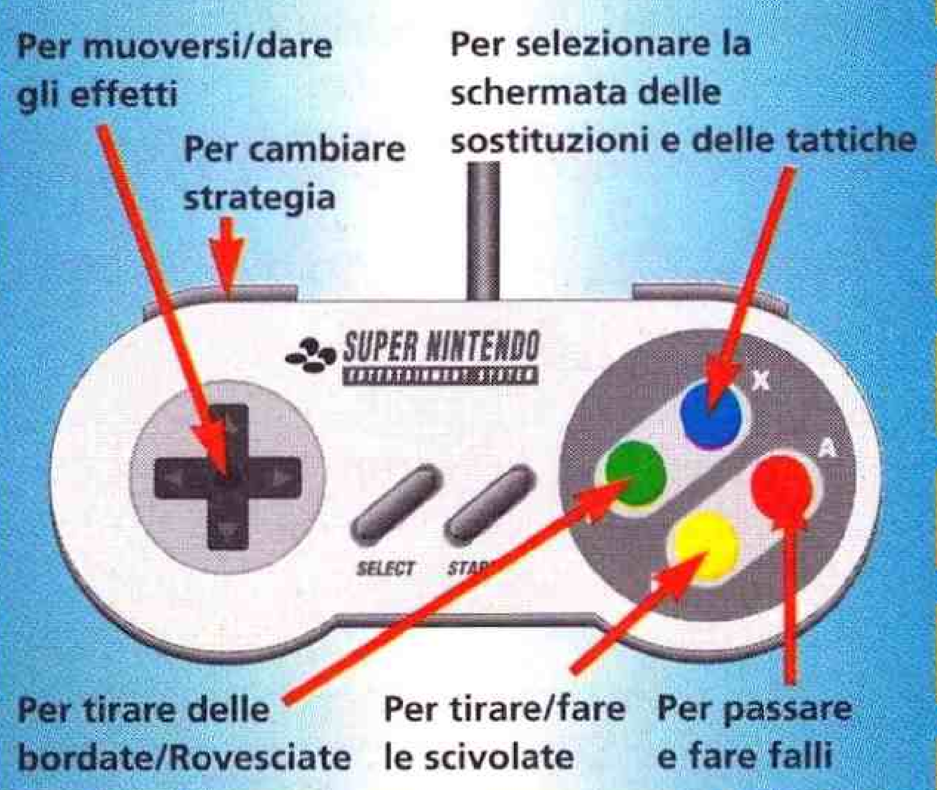
Titolo	World Cup Striker
Casa	Elite
N°Giocatori	1-5
Continua?	Salvataggi
Livelli di difficoltà	1

SPORTIVO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Sprite carini e campi ben disegnati che sfruttano il mode 7	Tipiche urla da stadio e una bella musichetta per il menu	Si poteva fare di meglio, soprattutto dopo aver visto quello che offriva *Striker*	Le competizioni, l'abilità delle squadre e l'elevato numero di opzioni assicurano il divertimento

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

OutRunners

Un gioco di guida dalla Sega? Un gioco di guida dagli autori di *Virtua Racing* e *Daytona*?
La - slurp!!! - conversione di *Outrunners*? Troppo bello, ho già qui pronto il bollino Power Game da appiccicare sulla recensione... Come dici, Random? Forse dovrei provarlo prima? Ma ti pare che la Sega possa sbagliare proprio QUESTO gioco?

Esperienza, ecco cosa mi manca per essere un buon recensore... Solo perché gioco da qualche annetto credo di sapere tutto dei videogame e ritengo che ci siano case che non sbagliano un colpo. Esperienza, ecco cosa ha Random: sente puzza di flop lontano un miglio, forse per questo motivo non mi ha passato di persona la copia di *Outrunners* ma si è limitato a indicarmela turandosi il naso... Le premesse per un buon gioco, se non ottimo, c'erano tutte: un coin-op di grido dal quale trarre la conversione, la bella grafica delle foto sulla confezione, la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Giusto il tempo che le mie mani inserissero la cartuccia nel Mega Drive e la verità, che fa male, lo sappiamo, è venuta a galla: *Outrunners* ha più difetti che pregi e il suo pur gradevole aspetto esteriore non maschera le numerose lacune. Inizialmente, per la verità, si ha ancora l'illusione che *Outrunners* sia un buon titolo: ci sono due modi di gioco (vedi box), otto vetture con cui correre, numerose opzioni per rendere il gioco più facile o difficile e le immagini statiche dei bolidi sono davvero belle. Poi, improvviso, il patatrac! Quando scatta la luce verde del semaforo si scoprono le magagne inerenti la parte grafica: la collisione degli sprite é approssimativa, gli scontri tra le vetture portano a una semplice riduzione della velocità, mancando in questi casi i ribaltamenti e i testacoda delle macchine, gli oggetti ai lati della strada sono spesso disegnati con molta approssimazione e sono discretamente bidimensionali e lo schermo è sempre splittato - anche giocando da soli. In più, allorquando la vettura di un giocatore compare nello schermo dell'altro, essa viene magicamente miniaturizzata! Il perché non lo so, e anche la tavola rotonda organizzata in redazione per trovare risposta allo sconcertante quesito non ha dato gli esiti sperati (Trust ha avanzato l'ipotesi che il programmatore fosse ubriaco, ma é una come tante...). Veniamo alla giocabilità: il gioco è veloce, anche parecchio, e il controllo

C'È MODO E MODO

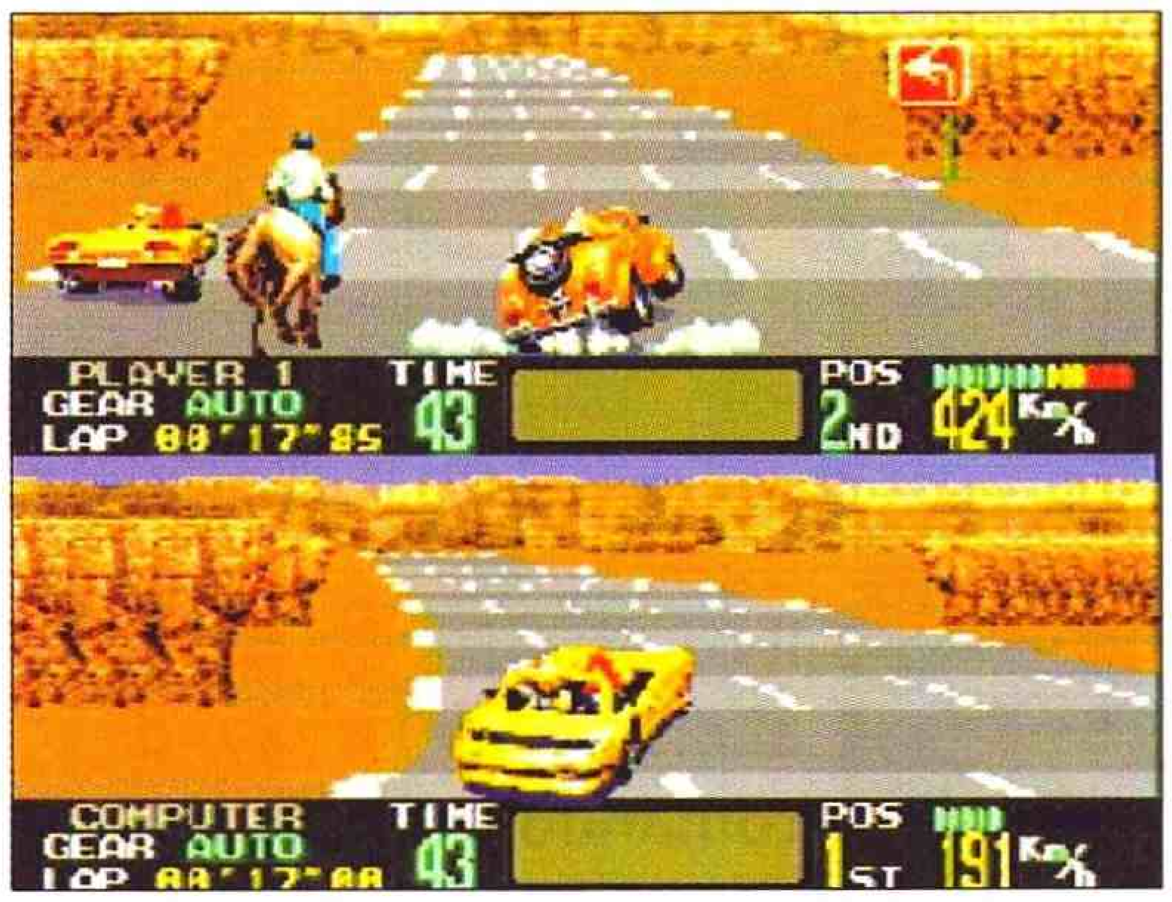
Infatti i modi di gioco sono due. Il primo, arcade, riprende lo schema del coin-op, nel quale bisogna portare a termine una corsa verso Est o verso Ovest giungendo a ciascuno dei cinque check point con il quale termina ogni stage entro il tempo concesso. La seconda opzione gentilmente offerta dalla Sega vi propone invece una sfida testa a testa contro altri piloti: l'obiettivo qui è di raggiungere il traguardo prima del vostro rivale, pena la comparsa dell'infame scritta odiata da ogni videogiocatore: "GAME OVER".

***OutRunners* riprende lo stile del grande *Out Run*, ma non ne eguaglia la giocabilità.**

delle vetture è generalmente molto buono, ma la mancanza di conseguenze degli scontri con altri mezzi rende le corse bizzarre e sposta l'attenzione dei giocatori quasi esclusivamente sugli ostacoli posti ai lati della strada, curandosi poco di macchine, camion, tram e biciclette che compaiono su schermo.. Per finire, si ha la sensazione che il livello di difficoltà sia settato solo in base al tempo entro il quale si deve raggiungere ogni check-point e non in base all'abilità necessaria per superare i vari veicoli. Questo è, a mio avviso, il difetto principale: la mancanza di conseguenze visive degli scontri con i veicoli riduce l'attenzione del giocatore su questo aspetto del gioco, fondamentale in un titolo di guida, ma non è possibile finire un percorso se non si evitano i crash con le altre macchine, dato che questi riducono la velocità, facendo quindi perdere tempo prezioso. È davvero noioso tutto ciò, credetemi... Bisogna dire, però, che *Outrunners* ha i suoi pregi: ad esempio, è molto divertente giocato in due, e la sensazione di velocità è in complesso molto buona, anche se alcuni oggetti sembrano "poggiati" sullo schermo. Inoltre le ambientazioni in cui si svolgono le corse sono numerose e varie, e i dieci finali a disposizione prolungano la vita della cartuccia. Infine il sonoro: buono, con le colonne sonore di *Out Run* originale che si possono cambiare anche durante la corsa premendo il tasto A. In soldoni, un gioco anche divertente, ma con pecche notevoli che mai ci saremmo aspettati da una softwarehouse della fama di Sega.

• Paddy

La schermata di selezione delle vetture è arricchita da bellissime immagini e dati tecnici di ogni tipo.



In *OutRunners* troverete numerosi oggetti che vi sbarrano la strada e che dovrete evitare, cavalli compresi!

DOV'È LA MIA A112?

EASY HANDLING

Una vettura ben bilanciata: discretamente veloce, buona tenuta di strada. Insomma, una di quelle auto che gli inglesi chiamerebbero "good all-rounder" perché fa bene quasi tutto. Ottima scelta per i principianti.

SMOOTH OPERATOR

Veloce, dalla linea filante e con una discreta tenuta di strada. Ripresa buona ma assolutamente non esaltante. Una bella macchinina che vi darà parecchie soddisfazioni. Attenti alle curve veloci, però!

BAD BOY

Vorrei vedervi andare in giro in città con questo mostrone! Molto veloce, affronta però le curve con un po' di incertezza. Divertente da guidare anche se un po' di potenza in più non ci sarebbe dispiaciuta..

ROAD MONSTER

Un look molto aggressivo caratterizza il Mostro della Strada, una macchina rosafucsia ingombrante e con una strana tendenza a allargare le curve. Accelerazione brillante? Non abita qui!

QUICK REACTOR

Sapete cosa si nasconde dietro questo nome altisonante? L'immortale Maggiolino! Tenuta di strada perfetta e velocità ridotta (ma si parla sempre di 425 Km/h!). Bellissime le curve su due ruote da mal di mare.

WILD CHASER

Un siluro verde non molto veloce e con una strana tendenza ad allargare un pochettino le traiettorie in curva. In compenso ha una grande accelerazione e cciàppure du' fanali grossi così!

MAD POWER

La macchina preferita da chi vuole una grande potenza, accelerazione da brivido e mette in preventivo di fare conoscenza con le più svariate strutture poste ai lati della strada.

SPEED BUSTER

Non ci fregate, questa è una Ferrari e le prestazioni lo confermano in pieno! Velocità bestiale purtroppo compensata da una tenuta di strada non proprio da 4x4.

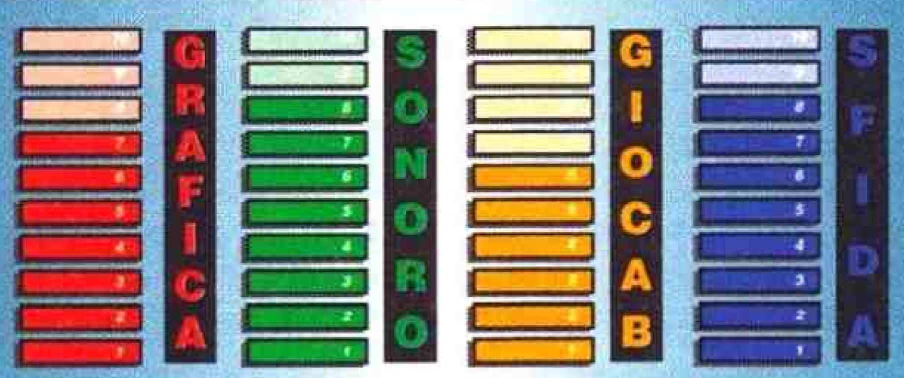
COMMENTO

Se Sega avesse realizzato i giochi della serie di *Sonic* con la stessa cura usata per questo *Outrunners*, Mario starebbe ancora ridendo al pensiero del suo presunto rivale. Approssimazione nella grafica e nella collisione degli sprite, sfida male equilibrata perché gli scontri fanno perdere tempo quasi senza accorgersene, sensazione diffusa che "c'è qualcosa che non va". In verità non si può dire che il divertimento latiti del tutto, ma il merito di questo fatto deriva quasi esclusivamente dal modo a due giocatori e dalla buona sensazione di velocità. Un'altra cosa: non riesco a capire per quale strano motivo abbiano deciso di mantenere lo split-screen nella gara in singolo. Non si deve bocciare un gioco divertente solo per qualche peccatuccio nell'estetica, ma se le colpe sono più di una e nemmeno tanto veniali, beh, allora ci si può anche lamentare. *Outrunners* avrebbe potuto essere un vero hit, ma soprattutto dopo l'uscita di un certo *Virtua Racing* non si può dire altro che: "Sega, hai toppato!".

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Outrunners**
Casa	**Sega**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**3**

GUIDA

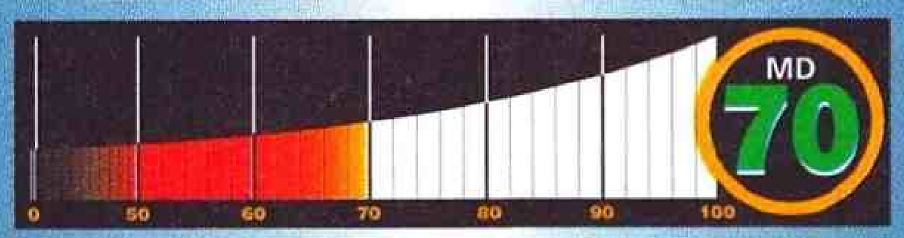


Belle le macchine ma un pochino piatto il bordo pista, comunque molto veloce

Ah, i vecchi cari brani di *Out Run*... non male il rumore del motore

Ottimo il controllo delle vetture, scarso il realismo dei "contatti" tra le macchine

Dieci finali a disposizione e due modi di gioco: ce n'è per tenervi impegnati abbastanza



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

METAL MARI

Qui sopra potete vedere gli effetti di un attacco missilistico andato a segno su una delle vostre basi. I missili anti-materia sono davvero devastanti.

Il comandante si avvicinò al display del ponte di comando e si sedette pesantemente sulla poltrona. Il primo ufficiale della nave da battaglia delle Colonie Terrestri gli si avvicinò. -Siamo in orbita signore, pronti a far scendere le truppe. Il capitano guardò con incredulità lo schermo e poi rispose: -Sì, Maggiore, ma... Dov'è il Nord America?

...E QUI CI METTIAMO I MISSILI!

Vediamo le armi e le installazioni a vostra disposizione:

ARMI OFFENSIVE

MISSILI: possono servire sia per il loro potere di fuoco che per la loro capacità di ricognizione.
Metal Marine: super robot tecnologici, armati con fucile e spada laser.
I.C.B.M.: bombe potentissime che spazzano via tutto quello che toccano. Costose ma efficaci.

ARMI DIFENSIVE

MISSILI ARIA-ARIA: per difendersi dagli attacchi missilistici nemici.
TORRETTE LASER: molto utili contro il Metal Marine avversari.
MINE: potrete fare un campo minato disponendo queste bombe sul vostro territorio.
RADAR: importantissimo per dirigere la contraerea.
BASE FINTA: può attirare i colpi degli avversari senza perdite.
TRUPPE FINTE: utile per risparmiare quelle vere.

INSTALLAZIONI LOGISTICHE

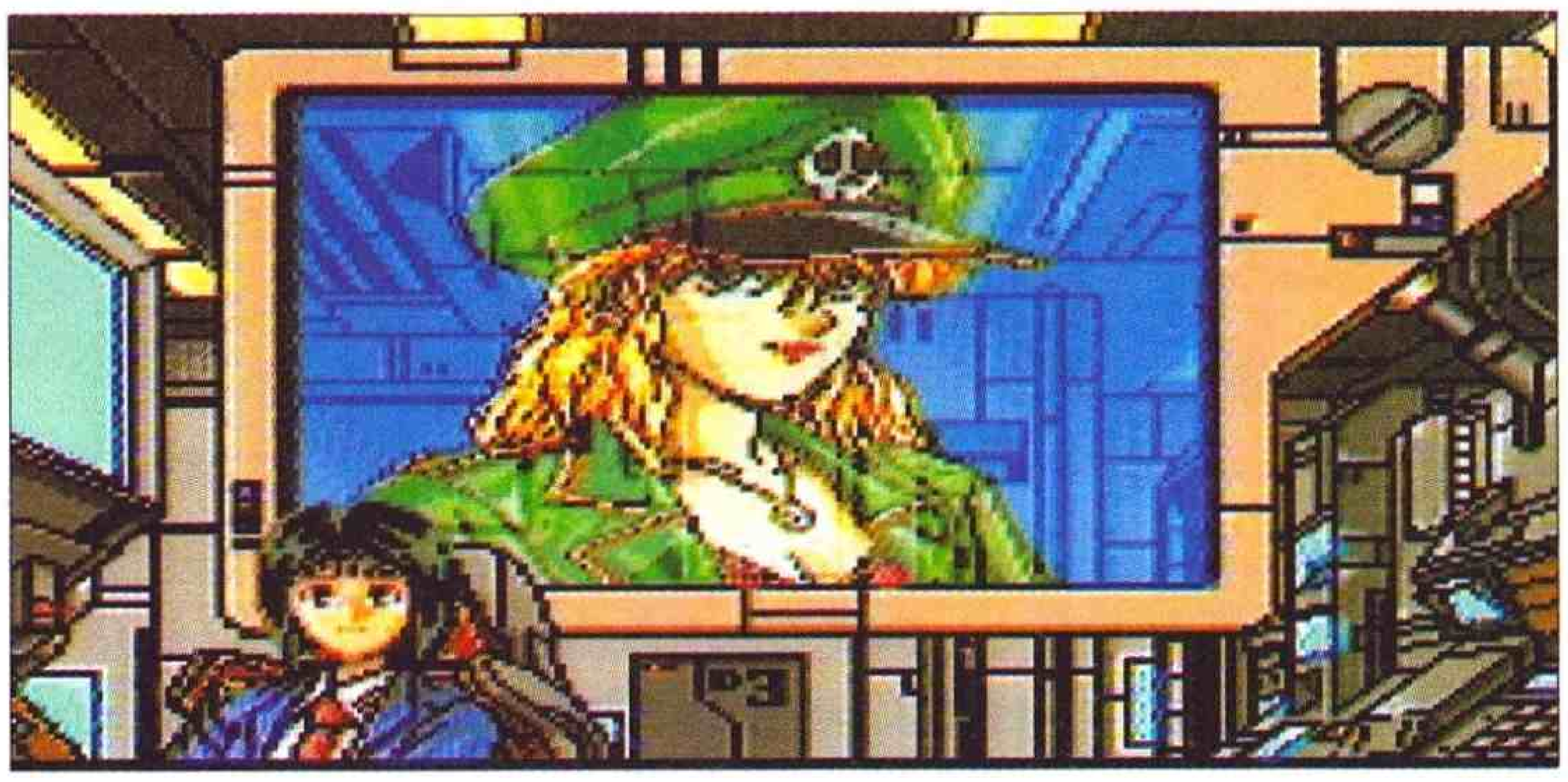
QUARTIER GENERALE: permette di recuperare più velocemente il denaro che vi serve per costruire le armi.
IMPIANTO ENERGETICO: per far funzionare i missili e i robot avrete bisogno di un quantitativo immenso di energia.
FABBRICA: aumenta la velocità di costruzione delle truppe.
LIVELLATORE: per togliere detriti dal terreno o per abbassarne il livello (alla *Populous*).

L'anti-materia è la fonte di energia definitiva. Come ogni nuova scoperta, anche il dispositivo di controllo di questa forza poderosa viene applicato in primo luogo alle industrie militari, creando un arsenale che fa sembrare il problema degli armamenti del ventesimo secolo come un'eccedenza di fionde. Tutti gli stati terrestri hanno un arsenale tale di armi anti-materia che un piccolo incidente basta a scatenare la vera e propria fine del mondo. I cataclismi geologici e climatici fanno inabissare di diverse centinaia di metri tutte le terre emerse del pianeta. Soltanto le installazioni militari della Federazione Terrestre riescono a resistere e il generale al comando si dichiara dittatore di ciò che è rimasto. Dopo i primi tentativi di conquista delle basi spaziali, i coloni si dichiarano indipendenti e lanciano contro la Terra navi da battaglia cariche di truppe e di Metal Marine, dei mecha autoguidati con una potenza di fuoco impressionante. L'obiettivo è liberare la Terra dalla tirannia della Federazione.

E sarete proprio voi a prendere in mano il controllo tattico delle singole battaglie, naturalmente dalla parte dei coloni, con il compito di scovare e distruggere tutte le basi segrete federali.

Ciò che rimane del vecchio mondo sono isole, una volta picchi montani, in cui basi missilistiche, antiaeree, cantieri di costruzione per Metal Marine e stazioni di controllo, spuntano come funghi.

Il gioco si divide in diverse missioni, al termine di ognuna delle quali potrete ricevere una password. Inizialmente dovrete installare delle costruzioni assolutamente indispensabili: le tre basi di controllo. Dopo aver fatto que-



NES

sto potrete spendere i pochi crediti che avete per le spese militari, decidendo il tipo di installazione da piazzare su quella collina, il luogo migliore dove nascondere i vostri Metal Marine, la posizione tattica più adatta a quelle batterie antiaeree, eccetera. Poi, naturalmente, dovrete occuparvi della costruzione di robot, di basi missilistiche, di cannoni laser per la difesa a terra, eccetera. Potrete potenziare le vostre forze, mettere campi minati attorno alle vostre basi e decidere la migliore tattica d'attacco dell'isola nemica. A questo proposito voglio segnalare un particolare interessante: per scoprire le basi del nemico (nonché tutte le altre sue installazioni), dovrete lanciare dei missili sopra il suo territorio: essi, prima di schiantarsi al suolo o di essere abbattuti dalla contraerea avversaria, potranno mandarvi dei dati molto utili. Anche la posizione dei radar va difesa con molta attenzione: senza di essi, infatti, la vostra contraerea non sarà certo efficace, e le vostre installazioni a terra diventeranno un facile bersaglio per i missili nemici. E infine abbiamo i Metal Marines, super-robot alla Gundam che vengono scaricati su una zona dell'isola avversaria (decisa da voi) da una grossa aereonave-cargo: potrete farli combattere in modo automatico o prendere il controllo di uno di essi per attaccare un determinato obiettivo. Essi non potranno tornare "a casa", a meno che non riescano a distruggere tutti gli obiettivi presenti nella zona che avete selezionato.

Nonostante alcune critiche non del tutto positive dei nostri colleghi d'oltremanica, devo dire che questo gioco, dopo un primo momento, mi ha appassionato e mi ha stupito per la semplicità e la praticità del sistema di controllo. Inoltre la grafica è davvero ben realizzata: tutte le vostre unità e le vostre installazioni sono animate e assistere a un attacco è veramente divertentissimo.

È, naturalmente, consigliato agli amanti dei giochi di strategia, ma anche a chi vuole avvicinarsi a questo genere.

• *Scarlet*

POWER GAME

Sopra: **un'immagine delle installazioni in costruzione.**
Sotto: **due immagini di uno dei livelli avanzati.**

All'inizio di ogni missione la prima cosa da fare è posizionare le vostre tre basi. Vi consiglio di proteggerle molto bene o non durerete a lungo.

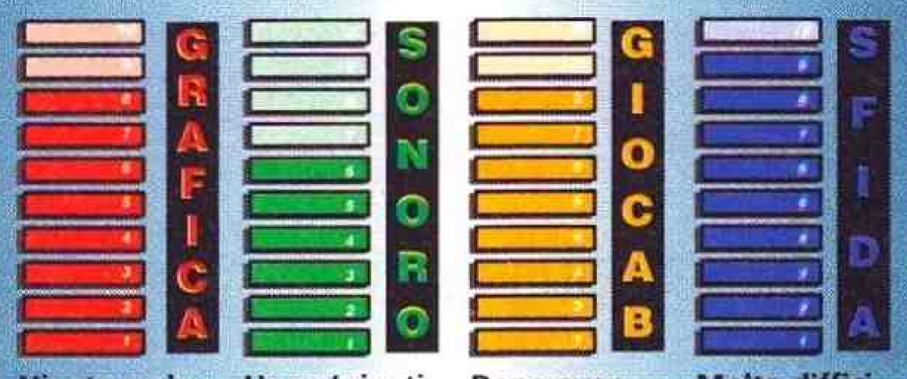
COMMENTO

Un gioco di strategia molto interessante, anche per i non specialisti, che ricorda, come concept, un *Rampart* migliorato e ambientato in un futuro super-tecnologico. Se all'inizio non riuscirete a capire bene cosa succede non preoccupatevi: leggete bene il libretto di istruzioni (molto chiaro) e fate qualche esperimento sulla prima missione. Quando pensate di essere un po' più disinvolti, passate alla seconda e iniziate il divertimento vero e proprio. Le missioni sono innumerevoli e con un grado di difficoltà ascendente ben calibrato. Già intorno alla quinta o alla sesta avrete sicuramente dei problemi a star dietro all'irruenza e all'aggressività del nemico, mentre cercate contemporaneamente di racimolare abbastanza soldi da costruire qualche robot in più. Il coinvolgimento è costante e, anche se a prima vista il gioco potrebbe risultare ripetitivo e piuttosto scarno per quanto riguarda la grafica durante l'azione di gioco, in realtà è interessante accettare, ogni volta che si decide di fare una partita, una nuova sfida.

SCHEDA TECNICA

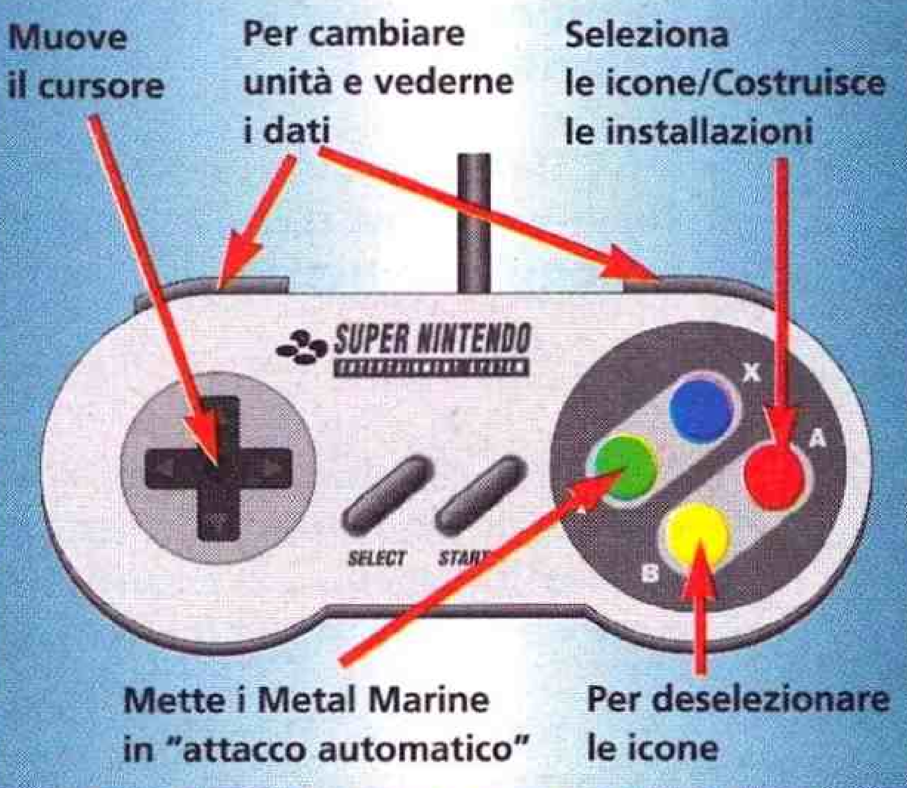
Titolo	Metal Marines
Casa	Mindscape
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

STRATEGIA



Grafica	Sonoro	Giocab	Sfida
Niente male l'interfaccia: le animazioni sono ben realizzate	Un po' ripetitivo: da questo punto di vista potevamo aspettarci di più	Dopo aver letto il manuale tutto fila liscio	Molto difficile nei livelli avanzati, per veri strateghi!

SOTTO CONTROLLO



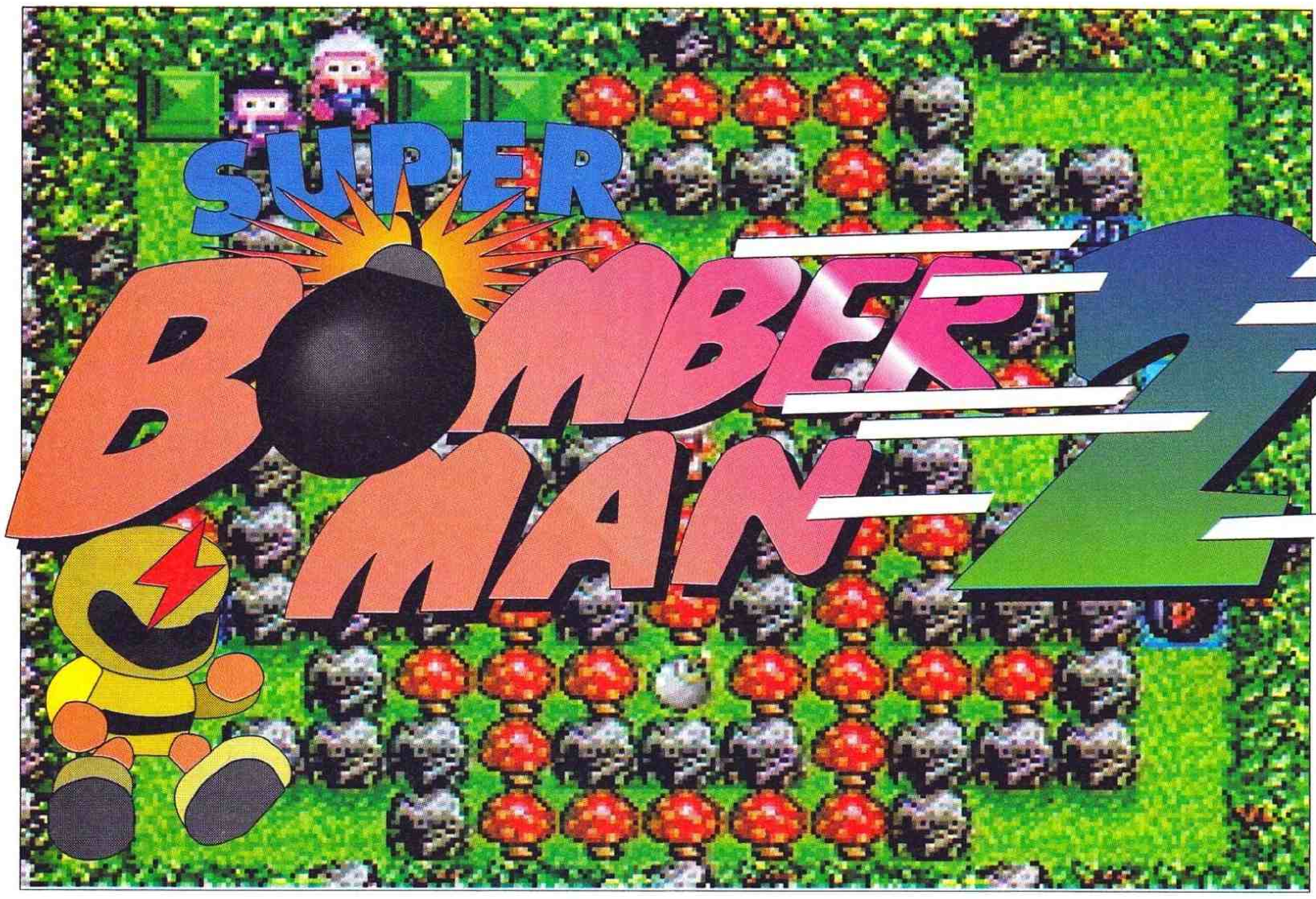
AGIRE & PENSARE

A ○○○○● P

Uno dei primissimi stage del 1° livello. Adesso gli schermi non sono più fissi ma si estendono nelle 4 direzioni.

Quando piazzate una bomba vicino alla dinamite gli effetti sono sempre devastanti.

Se oggi vi siete svegliati un po' terroristi e vi è venuta voglia di piazzare qualche bomba qua e là, potete fare due cose: contattare l'IRA oppure infilare la cartuccia di *Super Bomberman 2* nel vostro fedelissimo SNES. Non so voi, ma io preferisco giocare!



Che tutti quelli che non hanno ancora giocato a *Bomberman* alzino la mano e si vadano a buttare in fondo al naviglio. Non è possibile! Non posso credere che non avete mai giocato a questo vero Hit che nacque su la mitica console Pc-Engine e che fu poi convertito per quasi tutti i formati in circolazione, home computer e arcade compresi (con il sorprendente nome *Dynablaster*). Su Snes, la conversione godeva di numerose modifiche interessanti anche se il numero massimo di giocatori era stato ridotto a 4 (contro i 5 della versione originale). Era senza dubbi la versione più divertente da giocare! Signori e soprattutto Signore, ecco a voi *Super Bomberman 2* la vendetta (che è un piatto che va gustato freddo!). Dopo avere scacciato la minaccia che incombeva sul suo pianeta, *Super Bomberman* pensava di potere stare tranquillo e sciropparsi qualche

GLIELO RIPONGO NELLA VASCHETTA?

Come nella migliore tradizione dei giochi d'azione di questo tipo, non potevano mancare le solite palate di bonus. In *Super Bomberman 2* ce ne sono veramente tanti, molti di più di quanti ce ne fossero nel primo titolo della serie. In più potete anche rubare ai nemici alcuni dei loro mezzi di locomozione oppure potete addirittura farvi sparare da un cannone. La maggior parte dei bonus comunque, vi serviranno nel Battle Mode per far fuori i vostri avversari umani o computerizzati.

BOMBE NORMALI: Vi permetto-no di mollare una bomba in più fino a un massimo di 9.

BOMBE BLASTANTI: Queste bombe distruggono tutto entro il loro raggio di azione e non si fermano al primo blocco colpito.

PATTINI: Se volete evitare di farvi beccare dai cattivoni, raccogliete questi bei pattini.

CALCIO: Vi permette di calciare le bombe e mandarle lontano da voi... a meno che non ve le rimandino indietro!

FIAMMA: Allunga la portata delle vostre bombe. Attenti ai ritorni di fiamma!!!

BOMBE A TELECOMANDO: Molto utili. Esplodono solo quando lo volete... o quasi!

Mano: Vi permette di prendere le bombe in mano e lanciarle dove vi pare. Fate in fretta, però!

CUORE: Vi protegge per una volta. Potete accumularne parecchi, in modo da resistere a parecchi incidenti prima di lasciarci le penne.

DINAMITE: Quando la fate scoppiare, allontanatevi di parecchi chilometri se non volete saltare in aria.

INTERRUTTORI: Li dovete accendere tutti se volete poter lasciare il livello.

INTERRUTTORE DELLA LUCE: In alcuni livelli può mancare la luce ed è quindi indispensabile accenderla!

CALAMITA: Attirano le bombe, quindi occhio!

CERCHIO POTENZIATORE: Mollate una bomba qui sopra ed esploderà con la massima gittata. Mettetevi al riparo!

BUCHE: Le buche sono ostacoli insormontabili finché non le colmate con l'apposito blocco.

MEZZI: Alcuni nemici, dopo essere stati colpiti una volta, abbandonano il loro mezzo. Saliteci e vi divertirete un mondo!

CHE LENZA!

Se avete quattro amici, quattro joypad, un multitap e uno SNES con la cartuccia di *Super Bomberman 2*, preparatevi a rimanere incollati parecchie ore davanti allo schermo giocando nel "battle mode", dove l'obiettivo è massacrare tutti gli altri concorrenti. Pensate, potete anche fare delle squadre (2 contro 2) e ogni personaggio lascia bombe del suo stesso colore. Devastante!

cocktail esplosivo sotto il sole cocente. Ma ecco arrivare dallo spazio ignoto, una grossa astronave che sembra puntare diritto sul pianeta del nostro super Eroe. Guai in vista: Super Bomberman alla riscossaaaaa! Trovata la scusa per il sequel, eccoci pronti ad affrontare 5 nuovi mondi pieni di trappole e nemici letali. Per quelli che non fossero ancora a conoscenza della meccanica di questo meraviglioso gioco della Hudson Soft, ricordiamo che nei panni del nostro eroe, dovevate blastare con delle bombe tutti nemici presenti sullo schermo e trovare l'uscita, nascosta, del livello. Naturalmente, potevate avvalervi di numerosi bonus che vi davano qualche cosa in più per fare la festa ai vostri nemici. In *Bomberman 2*, la meccanica è stata leggermente cambiata per obbligare il giocatore a riflettere un po' di più e non cedere subito all'impulso assassino di blastare qualsiasi cosa gli si presentasse davanti. In effetti ora i livelli sono di forma irregolare (invece dei soliti quadrati e rettangoli) e pieni di marchingegni strani: scale, trampolini, passerelle, calamite, forni, motoscafi, cannoni, ecc... Per uscire da un livello, non dovete solo eliminare tutti i mostri ma anche attivare una serie di interruttori prima di riuscire ad aprire la porta.

Le altre innovazioni riguardano le nuove armi a vostra disposizione ma cuccatevi l'apposito box. Ogni mondo è formato da 8 livelli alle fine dei quali vi aspetta il solito guastafeste. Ecco però un'interessante novità: nel settimo livello affronterete il guardiano "a mani nude" che dopo qualche ferita scapperà nell'ottavo dove il vigliacco salirà a bordo di un mezzo corazzato per farvi la pelle. In conclusione, *SB2* è un gioco divertente ma forse non tanto innovativo rispetto a quello che proponeva già il primo episodio della saga.

• Dupont

Se piazzate una bomba sulla porta di quelle caldaie potete accendere il riscaldamento.

***A sinistra,* questo è il dirompente effetto delle bombe potenziate al massimo.**
***In alto,* le immagini si riferiscono tutte al battle mode.**

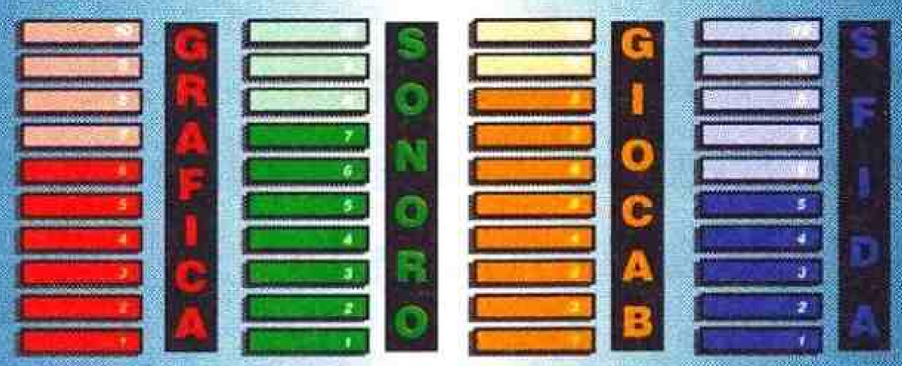
COMMENTO

Francamente mi aspettavo molto di più da questo nuovo episodio di *Bomberman*. Le novità del gioco sono numerose e molto carine, certo, ma forse un po' lontane dallo spirito originale del gioco, e questo non perché lo rendono meno interessante, ma perché cambiano il modo di giocare a cui eravamo abituati. L'idea di aggiungere un pizzico di riflessione non era male, ma il gioco rimane per tanto facile e privo di quel qualcosa che ha fatto del suo predecessore un mito! Per di più, *SB2* rallenta in modo pauroso appena ci sono più di 5 sprite sullo schermo e non si può più giocare in due quando siete in "story mode". Anche se in 4 ci si diverte sempre tanto, orse è il miglior gioco a più giocatori che sia mai stato realizzato, consiglio a quelli che non lo hanno ancora fatto di comprare il primo episodio che vale tutti i suoi soldi al contrario di questo sequel. Peccato!

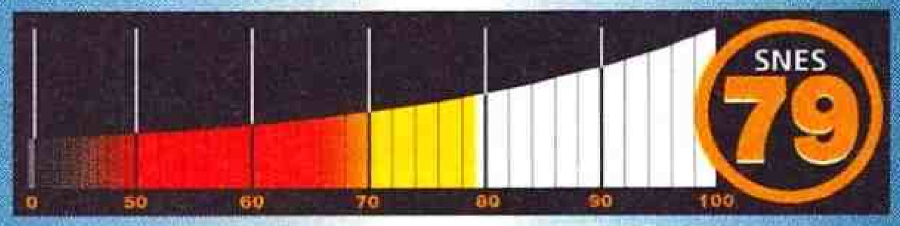
SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Bomberman 2
Casa	Hudson Soft
N°Giocatori	1/4
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

AZIONE



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Niente di eccezionale e rallenta anche!!!	Bof.... Alcune musichette sono veramente carine.	Sempre ottima, anche se con dei rallentamenti occasionali...	Lo finite in una serata! Dopo vi rimarrà solo il "battle mode" con gli amici



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

SEWER SHARK

COMMENTO

3DO Oddìo, come film non sarebbe neanche malissimo, la trama presenta infatti una sapiente miscela di buoni ingredienti: un sadico ed efficace senso umoristico, una suspence sottile e ben calzante, un'eccellente caratterizzazione dei personaggi e, generalmente, una buona interpretazione da parte degli attori. Come gioco invece, il livello scade abbastanza: la sua interattività, punto storicamente debole per tutti i laser game, è infatti relegata a uno dei valori più bassi di tutto il software per 3DO. Si tratta, in pratica, di muovere un mirino sullo schermo e sparare a tutto ciò che si muove, e di ripetere le mosse che Catfish ci comunica con largo anticipo. Peccato, perché dopotutto l'idea era buona e piuttosto originale e avrebbe meritato una miglior realizzazione, se non altro, sul piano della giocabilità.

Si ringrazia Play Game Shop • Torino

**Intendiamoci: non è che uno pretende, a tutti i costi, di fare, che so, il manager o il fotomodello.
Del resto, mi rendo conto che i videogiochi si sono già ispirati a tutto ciò che colpisce la nostra immaginazione e il nostro spirito d'avventura: piloti, supereroi, cavalieri senza macchia e senza paura. Ma porcaccia miseria, proprio l'addetto alla derattizzazione delle fogne mi dovevano far fare!? E il prossimo testimonial del 3DO chi sarà? Mastro Lindo? Bah…**

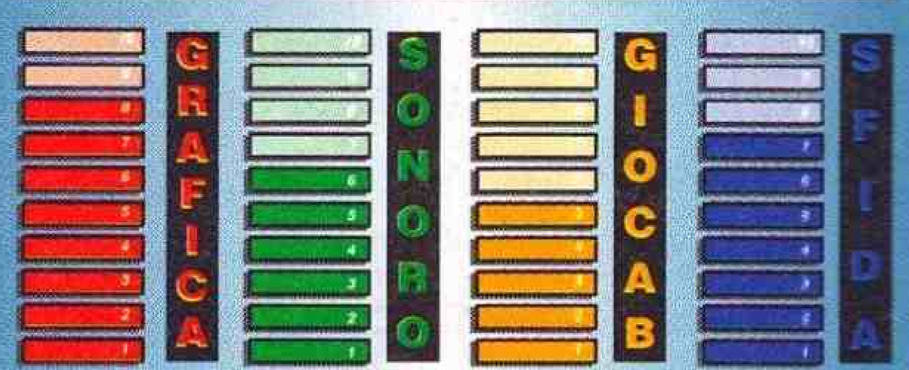
Ambientato in un ipotetico mondo futuro alla "Blade Runner", *Sewer Shark* (letteralmente, Squalo delle Fogne) vi vede impegnati in un'affannosa, quanto sordida, lotta contro tutte le mostruose creature che popolano l'intricatissimo sistema fognario di una gigantesca megalopoli, i cui rifiuti e liquami, densi di scorie radioattive, reagenti chimici, scarichi industriali e chissà quali altre porcherie, hanno trasformato, nel corso degli anni, gli innocui abitatori abituali delle fogne in terrificanti e pericolosissime creature in grado, con la loro aggressività e la loro fame di energia, di mettere a repentaglio la sicurezza degli ignari abitanti della città. A questo scopo, onde proteggere l'incolumità personale dei civili, è stato creato uno speciale corpo dell'esercito, gli "Sewer Sharks", appunto, il cui compito è quello di perlustrare i vari condotti di scarico ed eliminare quanti più mostri possibile. Ogni pattuglia è formata, al solito, da due membri: un pilota e un navigatore. Ed è proprio in quest'ultimo ruolo che siete stati inquadrati: navigatore e addetto ai sistemi d'attacco (in verità, quello di far interpretare al giocatore il ruolo di navigatore è un artificio usato piuttosto spesso nei giochi al laser: in questo modo infatti, si riesce a giustificare il fatto che la rotta seguita, che il giocatore vede scorrere sotto propri occhi, è soltanto una sequenza in Full Motion Video preregistrata, e con cui il giocatore stesso non può interagire in alcun modo, vedi, ad esempio, *Tomcat Alley*). Vostro compito principale, ovviamente, è quello di comunicare al pilota la rotta da seguire nella complicatissima rete di tubi sotterranei, oltre naturalmente a far fuori quante più creature mutanti possibili. Ad accompagnarvi nella vostra sgradevole missione c'è una bizzarra creaturina: "Catfish" un piccolo robottino volante di forma sferica la cui voce e i cui modi ricordano vagamente, quelli di C3PO, il simpatico androide di "Guerre Stellari", e il cui compito, importantissimo, è quello di comunicarvi via radio i giusti sbocchi da prendere, onde evitare di andarvi a stampare contro qualche vicolo cieco. Oltre a questo, dovrete preoccuparvi di eseguire tempestivamente la procedura di ricarica ogni volta che se ne presenta l'occasione, nonché di eliminare l'eccedenza di idrogeno che i vostri reattori producono e che si addensa intorno al vostro veicolo. Vi sembra banale, monotono, ripetitivo? Beh, in effetti lo è, almeno sino al momento in cui, per raccogliere una richiesta di soccorso di un vostro compagno, sarete costretti a penetrare nel misterioso Settore 19, riguardo a cui girano voci strane e inquietanti, e in cui sta di certo succedendo qualcosa di anormale...

• Vordak

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Sewer Shark**
Casa	**Digital Pictures**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Infiniti**
Livelli di difficoltà	**1**

SPARATUTTO



Grafica: Buona, soprattutto per le sequenze introduttive e d'intermezzo, un po' scarne quelle di gioco

Sonoro: Monotona e fastidiosa la musica di sottofondo, appena passabili gli effetti sonori

Giocab: Banale, monotono e ripetitivo

Sfida: Se uno si fa "prendere" dalla trama potrebbe giocarci piuttosto a lungo, grazie anche al livello di difficoltà

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

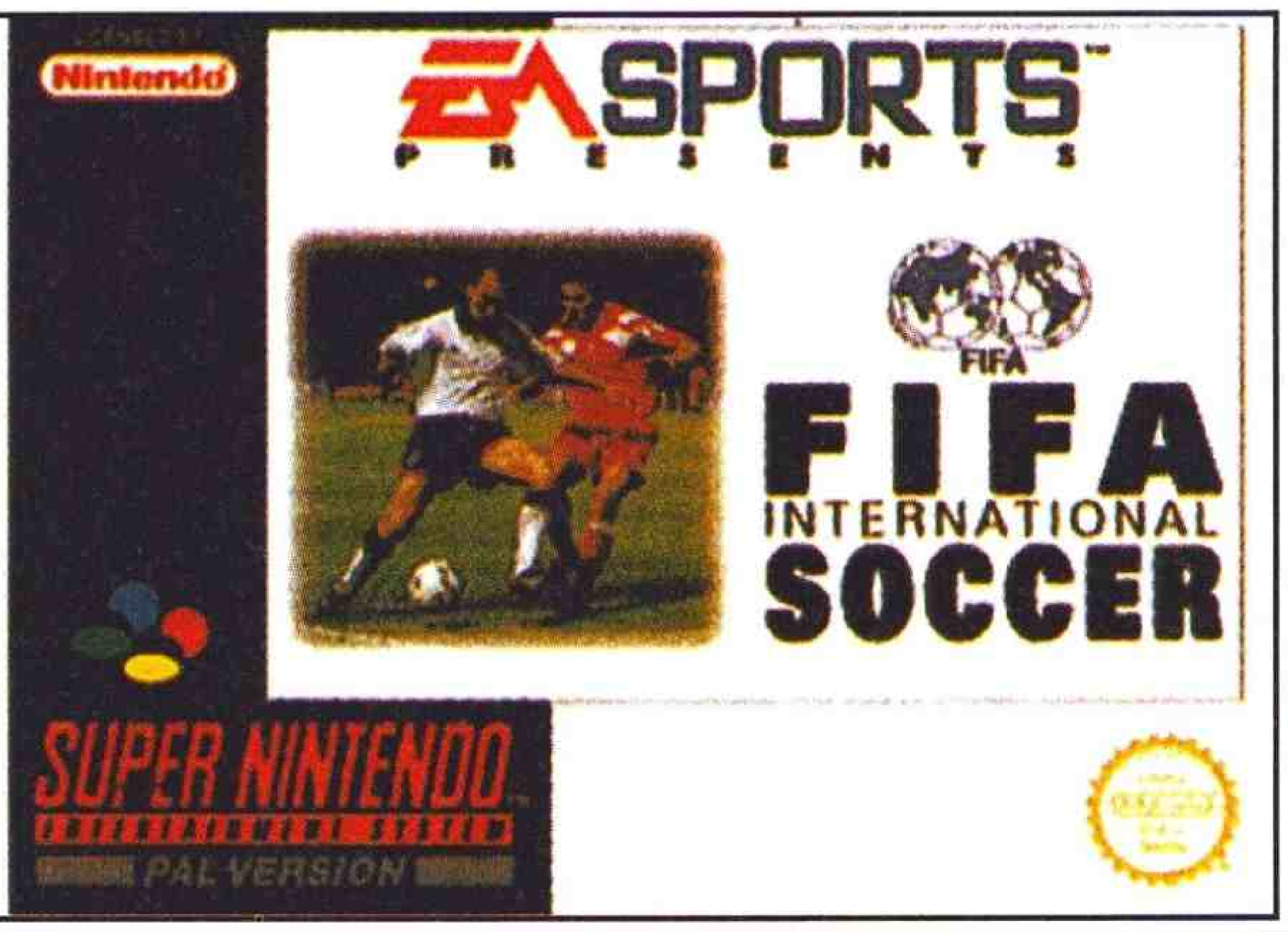
SUPEROFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

INCREDIBILE

LA NOSTRA FORZA E' IL SERVIZIO!

SOLO COMPUTER ONE TI OFFRE 2 ANNI* DI GARANZIA SUI PROPRI ARTICOLI



SUPER STREET FIGHTER 2 DISPONIBILE PER MEGADRIVE E SUPERNINTENDO

SOLO LIT. 99.000 iva compresa

AGOSTO APERTO!!!

SOLO PER LUGLIO E AGOSTO:

USATO: COMPRI 3 PAGHI 2

NUOVO: SCONTO 10% escluso le offerte speciali

COMPUTER ONE AUGURA A TUTTI BUONE VACANZE!!!!!!!!

GAMEGEAR + 4 GIOCHI
L. 229.000
GAMEGEAR + ALADDIN
L. 229.000

COMPUTER ONE - LA PIU' VASTA ORGANIZZAZIONE IN ITALIA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

NEL NUMERO DI SETTEMBRE TROVERAI LA LISTA DI TUTTI I NEGOZI COMPUTER ONE IN ITALIA

*12 MESI DI GARANZIA SU TUTTE LE CONSOLLE - 2 ANNI DI GARANZIA SU TUTTE LE CARTUCCE GIOCO

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

O D I S Srl

P.ZZA PONTE LUNGO,3 - APPIA NUOVA - ROMA

TEL. 06 - 7016436

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS

IL TUO CENTRO DI VIDEOGIOCHI

NOLEGGIO - VENDITA -PERMUTE CASSETTE USATE
NOVITA' IN CONTINUO AGGIORNAMENTO DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E STATI UNITI

COSA STAI ASPETTANDO????

TELEFONA O PASSA IN NEGOZIO E FINALMENTE TROVERAI IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES PER IL TUO COMPUTER O CONSOLE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

proposte pubblicitarie Tel. 051-393.070

NIGHT TRAP

Tempi duri per gli attori televisivi! Pare infatti che la recessione cominci a colpire anche la categoria dei protagonisti di celebri sit-com. Ricordate Kimberly? La graziosa sorella del "Piccolo Arnold", interpretata dalla sensuale Dana Plato, è ora costretta, per arrotondare le entrate, a partecipare alla produzione di laser game di dubbia qualità. Eh, dura la vita...

Cinque adolescenti particolarmente carine e di buona famiglia, sono scomparse, in circostanze misteriose, nelle vicinanze di una villetta residenziale sulle rive di un laghetto artificiale in Florida. Le indagini, condotte dalla polizia locale, hanno accertato che le cinque ragazze sono sparite dopo aver trascorso la serata, come ospiti, nella succitata villetta, di proprietà della famiglia Martin. Interrogati in proposito, i Martin hanno affermato che le giovani avevano abbandonato la loro residenza a tarda ora, dopo aver partecipato a una festicciola domenicale tra amiche. In mancanza di altri indizi, il caso è stato affidato alla S. C. A. T. (Special Control Attack Team), una squadra specializzata per questo genere di casi. Alcuni agenti, infiltrati nella villa, sono riusciti a scoprire cose strane e inquietanti: celate in otto locazioni cruciali, sono state poste altrettante telecamere ad alta definizione. Ancora più strana è la serie di trappole disposte nelle vicinanze delle telecamere. Un pannello di controllo, situato nello scantinato, consente ai Martin di attivare telecamere e trappole. Dopo essere segretamente penetrati nella residenza, gli agenti sono riusciti a installare un dispositivo di interdizione elettronica, che consente, grazie all'impiego di un telecomando ad ultrasuoni, di controllare l'intero sistema dall'esterno dell'edificio. Ora, a due settimane dal fattaccio, altre cinque ragazze sono state invitate a trascorrere il fine settimana a casa Martin. Stavolta però, all'insaputa di tutti, Kelli, una di esse, è un agente S. C. A. T. Vostro compito, naturalmente, sarà quello di sorvegliare tutto ciò che avviene tra le mura della villa, proteggere Kelli (Dana Plato) e le altre fanciulle, intrappolare tutti coloro che ne mettono a repentaglio l'incolumità e scoprire, infine, quale terribile mistero si cela sotto l'apparente aspetto perbenista dei Martin. Bizzarro e originale, *Night Trap*, è più che altro, un laser-game da guardare. Tutto ciò che c'è da fare, oltre che ammirare le stupende ragazze che si aggirano seminude per la casa, è cambiare telecamera in continuazione per visualizzare i loschi figuri che si introducono furtivamente per le camere e attivare tempestivamente le banali trappole elettroniche sotto il vostro controllo. Oltre a questo, si rende indispensabile una buona conoscenza della lingua inglese per poter comprendere le conversazioni che avvengono tra i coniugi Martin, durante le quali vengono menzionati importanti indizi relativi ai codici d'attivazione delle trappole e, soprattutto, in merito al mistero che siete chiamati a risolvere. Non aspettatevi forti emozioni, ma se tutto quello che volete è lucidarvi un po' gli occhi, allora *Night Trap* può rappresentare una valida alternativa alla visione delle ragazze di "Non è la RAI"!

• Vordak

Una veduta esterna della villa. Potete seguire quello che accade tramite un sistema di Telecamere.

Giocare con attori in carne e ossa fa una certa impressione. La mancanza di interattività lascia, però, il segno.

COMMENTO

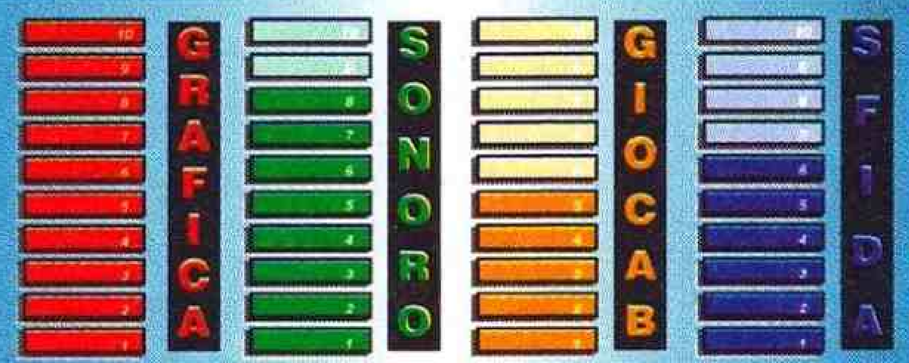
3DO

Non c'è molto altro da dire: *Night Trap* può essere divertente da vedere, è decisamente riservato a un pubblico di soli ragazzi, ed è mortalmente noioso e frustrante da giocare. Infatti, se anche voleste gustarvi in tutta pace e tranquillità le scene più "soft", come, che so, la doccia di una delle ragazze, oppure, meno maliziosamente, cercare di seguire un po' più la trama della storia, non potreste permettervelo, essendo forzatamente obbligati a un continuo, incessante ed estenuante "zapping" tra le varie telecamere. Tra l'altro, non esiste nessun segnalatore che indichi la presenza di qualche malvivente in una delle stanze della casa, così che il malcapitato giocatore è continuamente distratto e distolto da ciò che, in ultima analisi, dovrebbe rappresentare lo scopo finale della nostra missione, cioè la soluzione dei misteri di casa Martin. Sconsigliato a tutti, guardoni compresi!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Night Trap**
Casa	**Digital Pictures**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

FILM INTERATTIVO

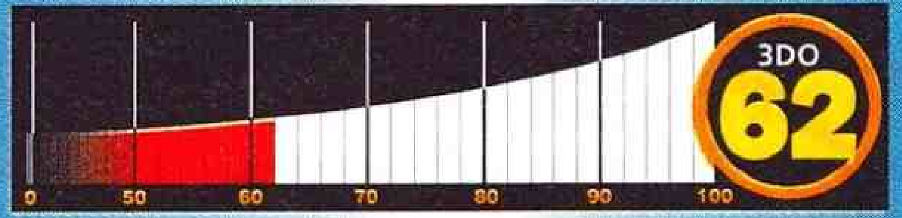


GRAFICA: Niente da ridire, ottima la qualità delle immagini, in particolare delle fanciulle semi-svestite, arf!

SONORO: Generalmente buono, ma avrebbe potuto essere più coinvolgente e d'atmosfera

GIOCAB: La sua poca interattività rovina la visione delle ottime sequenze in Full Motion Video!

SFIDA: Il giocatore è sempre in bilico tra il desiderio di finire il gioco e la noia del sistema di controllo



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori

GAME BOY

SEGA CD
WELCOME TO THE NEXT LEVEL

IMPORTAZIONE DIRETTA
GIORNALIERA

ITALIA U.S.A. JAPAN U. K. GERMANY

VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
VIDEOGIOCHI
3000 TITOLI

NOVITÀ
IN ANTEPRIMA
ASSOLUTA

SEGA
Megadrive - Genesis
Mega CD - Sega CD
Game Gear
Master System

NINTENDO
Super Famicom
Super Nintendo
Game Boy - NES

NEC
PC Engine
Turbo Duo

NOLEGGIO
VIDEOGIOCHI
(SOLO PER ROMA)
OLTRE 4000 TITOLI
DISPONIBILI

SPECIALIZZATO NEL
SETTORE CONSOLE
CON LE MIGLIORI
MARCHE

SNK
Neo
Geo

ATARI
Lynx

3DO

AMIGA
CD 32

YEAH!!!
I PREZZI
PIU' BASSI
DI ROMA!!

VENDITA
PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
CON SPEDIZIONE
GRATUITA

NUOVO PUNTO VENDITA
AFFILIATO A NETTUNO (ROMA) VIA XXV LUGLIO 79

ROMA - VIA F. PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)
TEL. 06/58.20.14.57 - TEL. e FAX 06/58.20.14.65

I MARCHI RIPORTATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

MORTAL KOMBAT

Carissimi amici possessori di Mega CD, non disperate, anzi, vi diamo ufficialmente l'autorizzazione a fare salti di gioia e lanciare grida di giubilo: il picchiaduro più famoso della storia dopo *Street Fighter 2* è arrivato anche sulla vostra console!...

Ma sarà davvero il caso di fare festa? *Mortal Kombat* è il gioco che, più di ogni altro in questo periodo, ha visto conversioni su conversioni per tutte le piattaforme di gioco casalinghe, dal Mega Drive allo SNES, dal Game Boy al Game Gear, dall'Amiga al PC, ed è stato sicuramente uno dei picchiaduro che sono riusciti ad avvicinare maggiormente il grande pubblico a questo genere: anche i non amanti dei giochi alla *SF2* difficilmente saranno riusciti a resistere alla tentazione di fare almeno una partita in sala giochi o a casa di un amico. Con l'uscita del coin-op di *Mortal Kombat 2*, poi, questa posizione si è confermata ancora maggiormente. Ma non divaghiamo: *MK* su Mega CD è senza dubbio molto bello. La grafica e il sonoro sono del tutto identici alla versione per Mega Drive, quindi, per i dettagli, vi consigliamo di andarvi a rileggere la recensione. Il sangue c'è, proprio come dovrebbe essere, le mosse speciali e le fatality ci sono tutte, la possibilità di usare il joypad a sei pulsanti in modo da avere tutti i colpi a disposizione è stata implementata... Insomma, non manca proprio nulla. Inoltre, all'inizio potrete vedere un video musicale di presentazione in grafica digitalizzata molto lungo e ben realizzato. Nel complesso, l'introduzione è decisamente simpatica, ma non vale certo il prezzo di un'intera conversione. Voglio dire: se possedete il Mega CD, allora dovete possedere per forza anche il Mega Drive piazzatoci sopra, quindi, perché spendere di più per avere lo stesso identico gioco che potreste acquistare su cartuccia (evitando, tra l'altro, i tempi di caricamento da CD)? A parte questo, se siete dei fanatici dei dischetti sberluccicanti e non sopportate la plastica di un cartridge, il mio giudizio sul prodotto in sé non può che essere positivo: il gioco è stato convertito con molta cura, il sistema di controllo è semplice ed efficace, la difficoltà nei vari livelli è ben calibrata, le animazioni veloci e fluide e l'azione di gioco frenetica.

Un titolo, insomma, non soltanto consigliato a chi ama il genere, ma a chi ama il Mega CD... Altrimenti, datemi retta, andate a prendervi la cartuccia!

POWER GAME

• *Scarlet*

A parte l'intrduzione animata, *Mortal Kombat* per Mega CD è praticamente identico alla versione Mega Drive.

COMMENTO

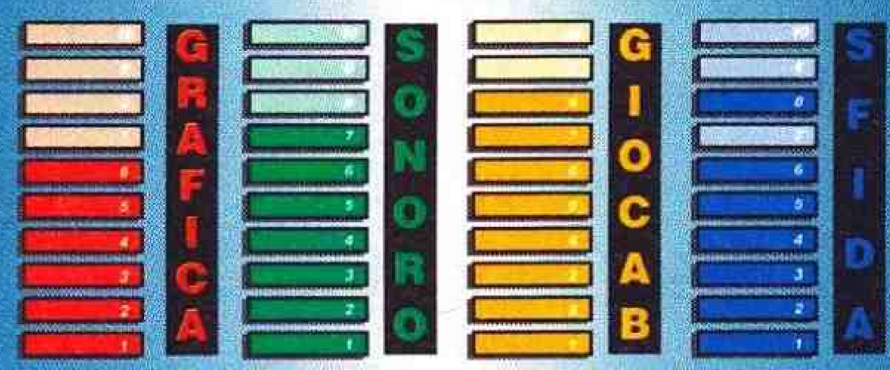
MEGADRIVE MD CD-ROM

L'Acclaim sta tentando di sfruttare al massimo il suo più recente e grande cavallo di battaglia, *Mortal Kombat*, ben sapendo che quando questo dovesse cominciare a perdere colpi ha già in cantiere e a sua completa disposizione una conversione lancio per Mega Drive e Super Nintendo del coin-op di *Mortal Kombat 2*. Naturalmente seguiranno tutte le altre conversioni del caso e c'è già molta gente che si sta leccando i baffi. Il mondo dei videogiochi è diventato un po' così: non fa in tempo a uscire, che so, *Dragon Boy 9* che già tutti aspettano il decimo capitolo. Si sa, è il consumismo. Ma in questo caso credo che ribadire il concetto già espresso nel corpo della recensione non faccia mai male: perché mai una persona dovrebbe acquistare un CD (che generalmente costa assai di più di una cartuccia) per avere lo stesso gioco che gira sul Mega Drive senza andare a scomodare piattaforme digitali?

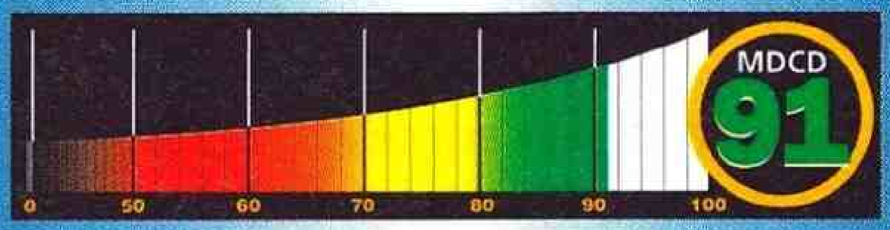
SCHEDA TECNICA

Titolo ________ **Mortal Kombat**
Casa ________ **Acclaim**
N°Giocatori ________ **1/2**
Continua? ________ **Sì, crediti variabili!**
Livelli di difficoltà ________ **5**

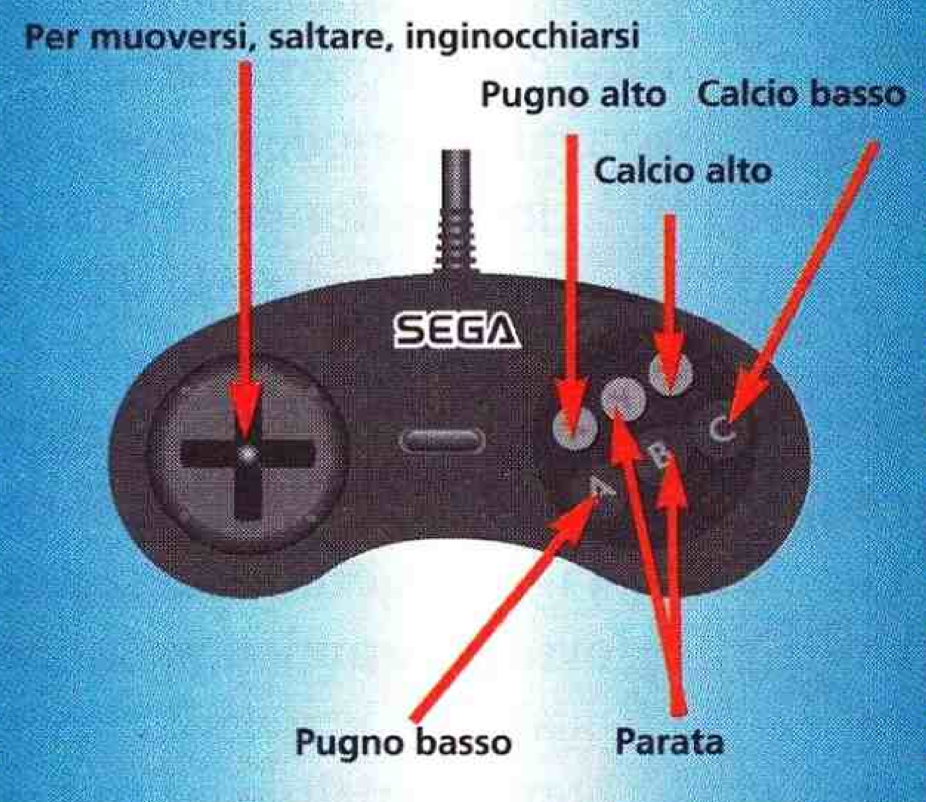
PICCHIADURO



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Non che sia male, ma rispetto alle altre conversioni è un po' pochino	Niente male le frasi digitalizzate, anche se ne mancano alcune	Facile e intuitivo: ottimo sistema di controllo	Anche a livello normale sarà difficile arrivare in fondo



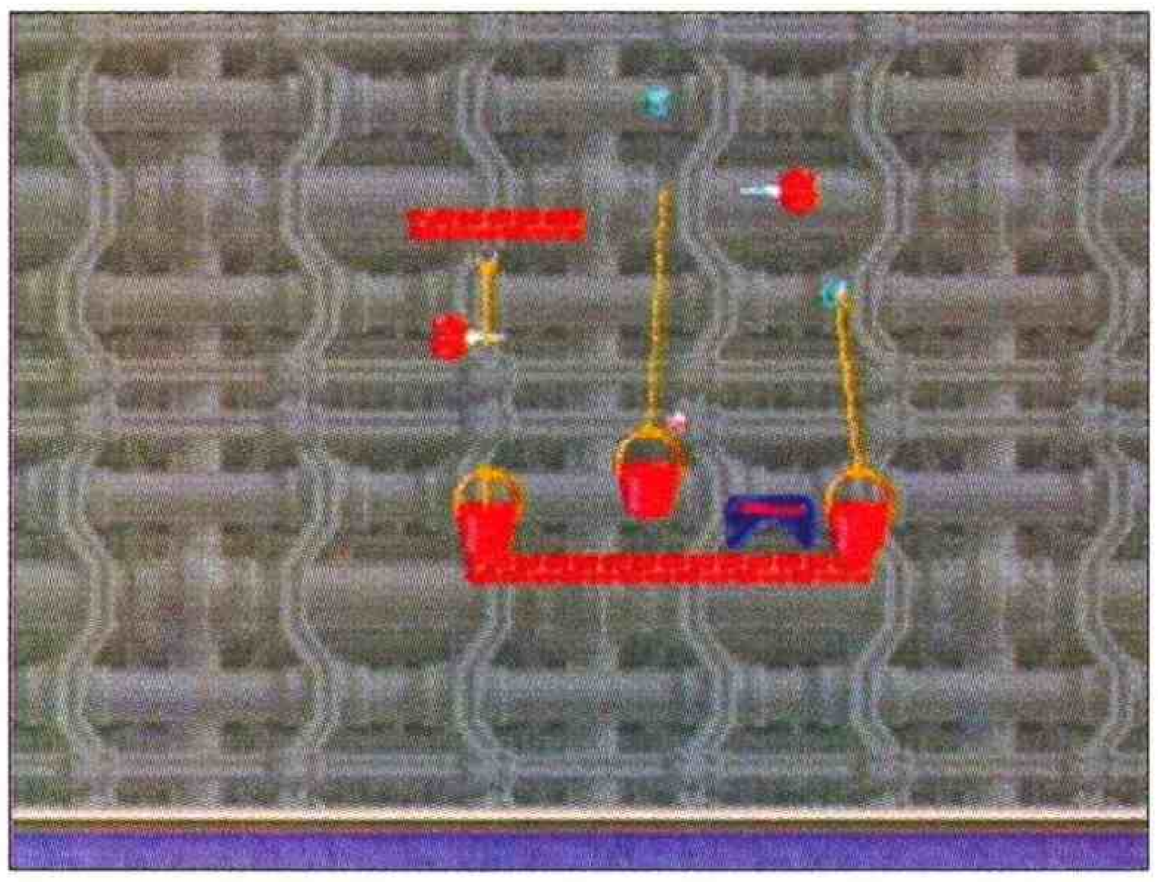
SOTTO CONTROLLO



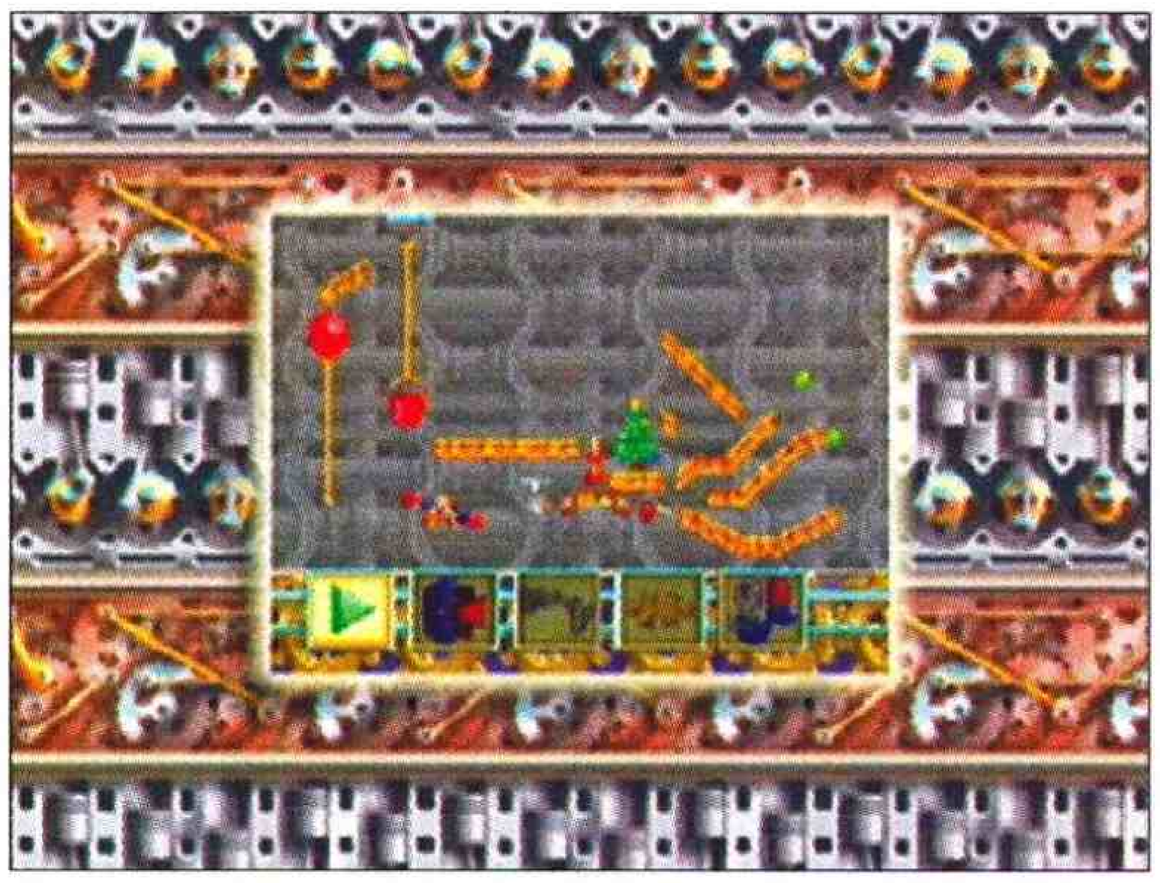
AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

THE INCREDIBLE MACHINE



In questo livello bisognava far cadere tutti e tre i secchi. A colpi di forbici, l'obiettivo è stato ragiunto.



Come potete constatare, con l'aumentare dei livelli le cose si fanno sempre più difficili, era logico!

Di puzzle game su 3DO non è che ce ne siano molti... anzi a dire il vero non me ne ricordo neanche uno. I casi sono 2: o mi sono rincretinito (ehm...), oppure The Incredible Machine è il primo titolo del genere disponibile per 3DO!

Una volta fatta questa premessa, devo prima di tutto precisare che *The Incredible Machine* è la conversione del titolo dall'omonimo nome già disponibile per i PC casalinghi (se siete aKKanniti lettori di Kappa già ne avrete sentito parlare) e che ebbe un discreto successo.

Ogni livello del gioco è costituito da marchingegni infernali incompleti, tratti direttamente dalla mente malata di qualche scienziato pazzo. Sarà vostro compito completarli e farli funzionare per raggiungere dei traguardi bizzarri, come far esplodere dei palloncini, rompere un vaso, attivare un frullatore, fare canestro con una palla da basket e così via.

All'inizio di ogni livello vi verrà enunciato (con tanto di parlato digitalizzato in inglese) l'obiettivo che dovete raggiungere e presentata la macchina che dovrete completare, nonché i pezzi a vostra disposizione.

A questo punto potrete finalmente imbrattavi le mani di grasso virtuale impugnando il vostro fedele joypad. Mentre nella quasi totalità dello schermo potete esaminare la "cosa" nei minimi particolari (nel caso fosse più grande delle dimensioni dello schermo potrete scrollare a vostro piacimento in ogni direzione), mentre nella parte bassa potrete visualizzare gli oggetti messi a vostra disposizione. Basterà quindi cliccarci sopra, selezionarne l'orientamento e posizionarli nei punti giusti sperando di ottenere l'effetto desiderato. Non dovete preoccuparvi per i vostri (innumerevoli) errori, visto che non avete problemi di vite o di tempo limitato: potete continuare all'infinito! Anzi, è raccomandabile fare parecchi tentativi, anche a vuoto, per capire bene la dinamica di certi macchinari. Anche se la grafica non sfrutta appieno le potenzialità del 3DO, bisogna dire che è molto funzionale e si adegua perfettamente allo stile del gioco. Gli oggetti che potrete usare sono molti e dovrete imparare a usarli tutti, combinandoli tra di loro in svariati modi (immaginate a cosa possono servire una torcia elettrica e una lente d'ingrandimento posizionati vicino a una fune). Certi problemi possono essere addirittura risolti in più modi diversi. I livelli da completare sono veramente tanti (più di 100!!!) e vi ci vorrà un po' di tempo prima di finire il gioco. Difatti, se i primi livelli sono piuttosto semplici e necessitano di pochi tentativi per essere risolti, quelli più avanzati possono richiedere parecchio tempo prima di "funzionare" e vi assicuro che gli ultimi sono una vera sfida! In conclusione, *The Incredible Machine* non fa gridare certo al miracolo tecnologico, soprattutto se si pensa a quello che può fare il 3DO, ma rimane comunque un buon titolo che soddisferà sicuramente gli amanti del genere rompicapo.

• Dupont

COMMENTO

3DO

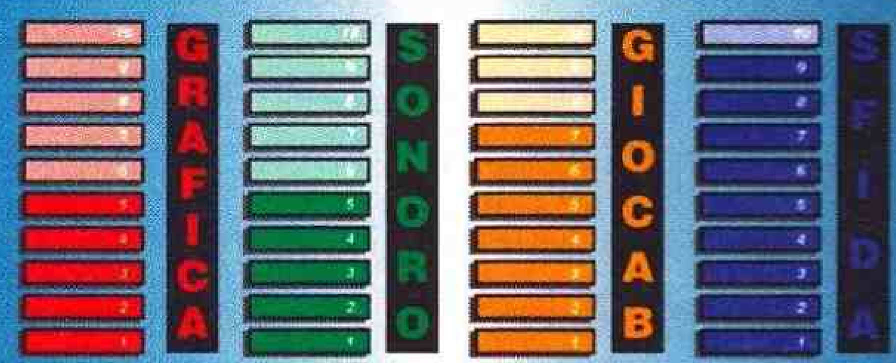
The Incredible Machine è molto divertente e, una volta che ci avrete preso la mano, potrebbe anche diventare la vostra droga quotidiana. Il minimo che si possa dire è che il concetto è davvero originale, anche se da una macchina come il 3DO sarebbe lecito attendersi qualche cosa di più sotto l'aspetto tecnico. Gli enigmi sono ben calibrati e vi assicuro che per risolvere gli ultimi schemi dovrete veramente spremervi le meningi. La possibilità di poter scegliere qualsiasi livello evita al giocatore la frustrazione di rimanere bloccato quando non riesce a risolvere un problema, che potrà tornarci sopra più in là, magari quando avrà acquisito una maggiore esperienza con lo schema di gioco. L'unica pecca che rimane è probabilmente la realizzazione tecnica non eccelsa, soprattutto dal punto di vista grafico, malgrado si adatti perfettamente al genere per la sua chiarezza e funzionalità. Un gran bel rompicapo per i possessori del 3DO.

Si ringrazia Play Game • Torino

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Incredible Machine
Casa	Sierra Dynamix
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	1

ROMPICAPO

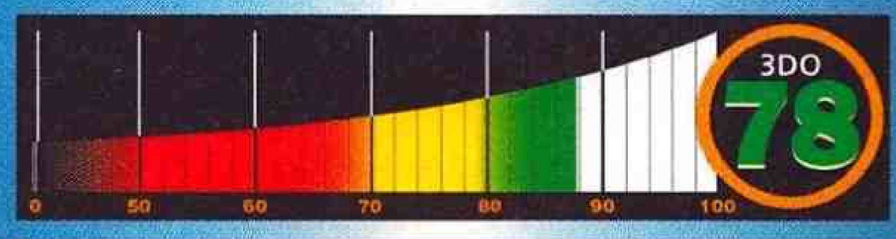


Piuttosto semplice ma funzionale

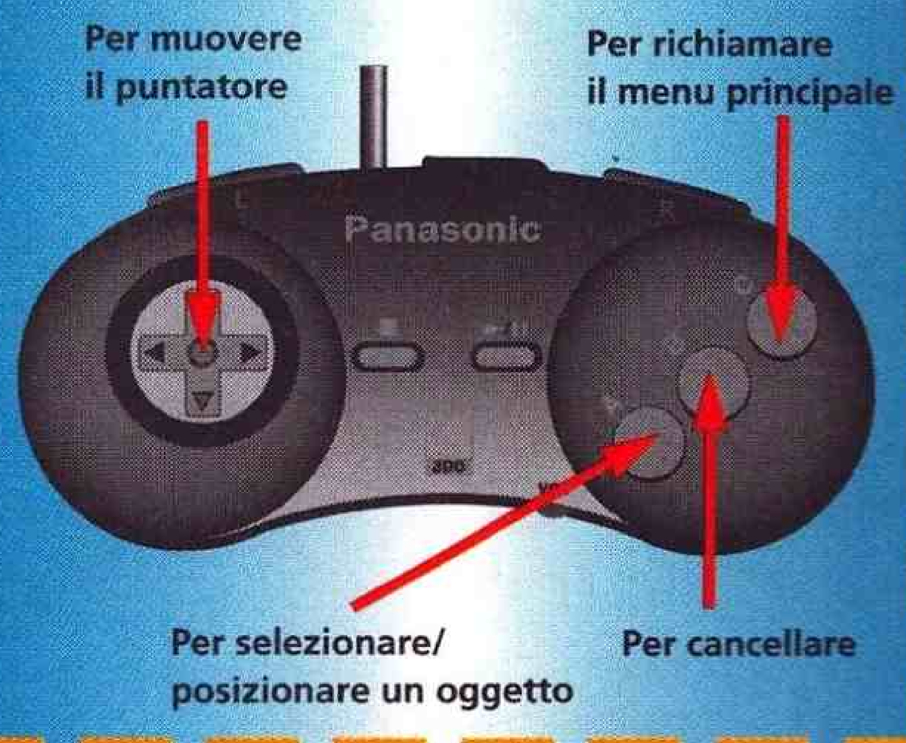
A parte il parlato digitalizzato non è niente di speciale

Il controllo via joypad non è proprio il massimo della vita e richiede un po' di abitudine.

I livelli sono tanti e a furia di giocarci diventa quasi una droga!!!



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●●●●● P

VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

PRIMA DI ACQUISTARE SENTI IL NOSTRO PREZZO!

SUPER NINTENDO

SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO
L. 309.000

SUPER NES + MARIO ALL STARS
L. 269.000

Addams Family
Alfred Chicken
Andre Agassi
Battle Cars
Buggs Bunny-Rabbit
Rampage
Champion League
Chavez Boxing
Choplifter III
Claymates
Equinox
Excaliber
Fire Stiker
Flintstones
Goal II
Joe & Mac II
Legend
Lemmings II: The Tribes
Metroid
Mickeys ultimate Challenge
NBA JAM
Peacekeepers
Pinball
Star Trek: Next Generation
Stunt Race FX
S.O.S.
T2 Arcade
Turn N' Burn: No Fly Zone
Undercover cop
Wizardry 5
Wolfnstein
Young merlin
WORLD HEROES II
Zool
Champ World Class Soccer
Pirates Of Dark Water
Ultimate Fighter
King Of The Monster 2
F1 Roc 2
SUPER STREET FIGHTER 2
Strikers 94
Space Ace
R. Giggs Champ Soccer
World Cup Usa 94
FIFA INTERNATIONAL SOCCER L.109.000
Illusion Of Gia
SLAM MASTER

MEGA SEGA CD

MEGA CD + 7 GIOCHI
L. 599.000

MEGA CD + 1 GIOCO
L. 499.000

3rd World War
Alien Out Of World
Battle Of Fantasy
Dune
European Racers
Mega Race
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 109.000
Puggsy
Revenge Of Ninja
Shadow Of The Beast
Shadow Of The Beast 2
Star Wars Rebel Assault
Tom Cat Alley
Rise Of The Dragon
Revenge Of Ninja
Wing Commander
SENSIBLE SOCCER 99.000
World Cup Usa 94
MORTAL KOMBAT L.119.000
Vay
Lunar
Heimdall

MEGADRIVE

MEGADRIVE + 2 PAD + GIOCO
L. 269.000

Battleship
Bubba N Stix
Cesars Palace
California Games II
Castelvania
Champ Pool
Charles Barkley
Chester Cheetah
Columns III
Champ World C. Soccer
Dooble Dribble
Pirates Of Dark Water
Raimbow Island
Might And Magic III
Jim Power 3D
FATAL FURY 2
King Of The Monsters 2
R. Giggs Champ Soccer
Utopia
P. Sampras Tennis
World Cup Usa 94
Dune II
Joe & Mac
Mega Turrican
Mickeys Ultimate
Challenge
SUPER STREET FIGHTER 2
NBA JAM
Prince Of Persia
Rainbow Island
Romance Of 3 Kingdoms III
Shanghai
Sylveter & Tweety
The Joung Indiana Jones
Mario Andretti Racing
Time Killers
Time Trax
Tom & Jerry Frantic Antics
Total Carnage
Virtua Racing
The Incredible Hulk

PANASONIC 3DO

PANASONIC 3DO + 1 PAD + GIOCO VERSIONE EUROPEA
L. 1.499.000

Microcosm
Out Of This World
Escape From Monster Manor
Twisted
Sewer Shark
Road Rash
Wing Commander twisted
Mega Race
Tom Kite Golf
Cowboy Casino
ESPN Baseball
Jurassic Park
Seven Shark
Space Shuttle

NEO GEO

NEO GEO + 4 GIOCHI
L. 899.000

Cartucce a partire da L. 100.000

Art Of Fighting II
Top Hunter
Super Sidekicks 2
Karnous revenge
World Heroes 2 Jet

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI
PREZZI INCREDIBILI

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI I GIOCHI DEL MEGADRIVE, SUPERNES / SUPERFAMICOM
TELEFONA PER SAPERNE DI PIÚ AL N.
02/ 29402806

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

JURASSIC PARK INTERACTIVE

C'era molta attesa in redazione per questo nuovo titolo per 3DO. Si tratta della prima produzione di una nuova etichetta, la Universal Interactive Studios, diretta emanazione del gruppo MCA. Tuttavia, appena inserito il CD nella console, siamo stati tutti colti da un grande senso di delusione.

L'isola Nublar in tutta la sua estensione. Pensate che ogni angolo di questo lembo di terra è pieno di sauri...

Un'immagine tratta dalla sequenza introduttiva, che preannuncia un signor gioco. Le apparenze ingannano...

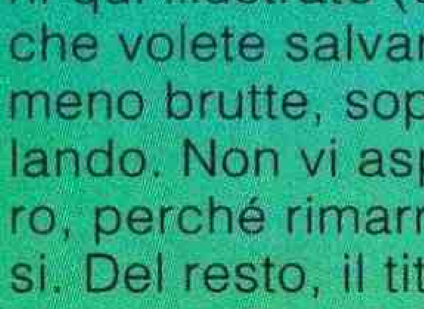
E tale sensazione si è poi riconfermata, e addirittura aggravata, nel corso dell'esame approfondito cui è stato sottoposto *Jurassic Park Interactive*. Ma procediamo con ordine. La trama del gioco ricalca fedelmente quella del film: vi trovate nei panni di un ingegnere dei sistemi di sicurezza con il compito di riportare alla piena normalità il funzionamento del Parco Giurassico: per un breve lasso di tempo, infatti, le reti elettrificate sono rimaste disattivate a causa di un'interruzione di energia e tutti i dinosauri sono fuggiti dai rispettivi recinti. Alcuni visitatori e componenti dello staff di JP sono così rimasti isolati e devono essere tratti in salvo (da voi, naturalmente), prima di finire preda dei lucertoloni preistorici. Nel frattempo, inoltre, una nave cargo che stava salpando da Isla Nublar (l'isola del Costa Rica su cui è stato realizzato il parco) ha inconsapevolmente imbarcato alcuni esemplari di Velociraptor e deve assolutamente essere richiamata indietro prima che approdi e causi

IL DANNO

La prima delle due fasi in cui è strutturato *JPI* riguarda la sorte dei visitatori rimasti intrappolati nel parco in balìa dei sauri. Per portarli in salvo, dovrete dapprima selezionarli sulla mappa generale e, in seguito, affrontare una a caso delle sezioni qui illustrate (dipende dal personaggio che volete salvare). Si tratta delle sezioni meno brutte, soprattutto graficamente parlando. Non vi aspettate però un capolavoro, perché rimarreste profondamente delusi. Del resto, il titolo di questo box parla chiaro... O no?

SPITTER SHOOT

Vi trovate nella giungla circondati dai Dilofosauri che vi bersagliano di sputi velenosi. Avvalendovi di un mirino mobile dovrete colpire tutti i lucertoloni con una scarica elettrica, ponendo attenzione a far fuoco solo su quelli ostili ed evitando quelli innocui che, se colpiti, diventeranno a loro volta ostili. Qui le animazioni lasciano molto a desiderare e il sistema di controllo e puntamento si rivela veramente pessimo.



T-REX CHASE

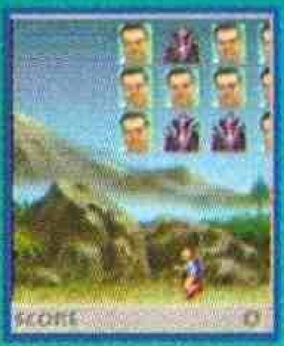
A bordo di una jeep, vi trovate un famelico T-Rex alle calcagna e dovete trovare scampo guidando all'impazzata fino al rifugio più sicuro. L'aspetto migliore di questa sezione sta nell'ironia della scritta "gli oggetti nello specchio sono più vicini di quanto appaiono" riprodotta sul retrovisore mentre inquadra il T-Rex che vi insegue ripresa direttamente dal film. Per il resto manca totalmente di realismo.

RAPTOR MAZE

Questa è la sezione tecnicamente più apprezzabile (o meno scadente): vi trovate all'interno di un labirinto in 3D fluido infestato dai Velociraptor. Si tratta di raccogliere tutte le chiavi necessarie per guadagnare incolumi l'uscita, il che è comunque piuttosto improbabile, dato che i Raptor sbucano dal nulla all'improvviso ed evitarli è più una questione di fortuna che di abilità o accortezza tattica.

LA BEFFA

Per la sezione basata sui blocchi di protezione al sistema informatico di JP, i programmatori degli Universal Interactive Studios devono aver ponderato bene la situazione: occorreva garantire una realizzazione tecnica grandiosa e una struttura di gioco estremamente innovativa. Signori e signori, ecco i risultati:



SPIT DOOM

Per superare il primo livello di protezione bisogna superare i 20000 punti in questo indecente clone di *Space Invaders*. Non ho parole.

DACTYL SCREAM

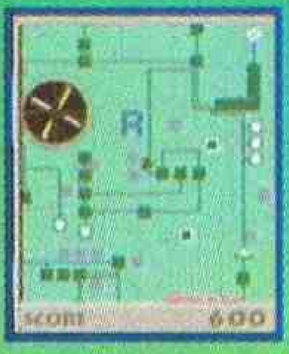
Qui la musica cambia nettamente. Non più gli Invasori Spaziali, ma un'innovativa riedizione di *Phoenix*. Forse ci prendono in giro.

DINO EGG 'EM

Fate rimbalzare un uovo di dinosauro per cambiare le immaginette sullo sfondo. Qui hanno sfruttato allo spasimo i 32 bit RISC del 3DO.

TRICERASTOMP

La jeep vaga per il recinto e disintegra i Triceratopi a colpi di cannoncino. *Asteroids*, plagiato e offeso, si rivolta nella tomba.



RAP ATTACK

Ormai la prorompente vena creativa dei programmatori si è esaurita. Si ripiega nuovamente su *Asteroids*. Disarmante.

P.S. Naturalmente, in tutti questi sottogiochi la finestra di gioco è veramente minuscola. Il resto dello schermo è occupato da una splendida immagine fissa. Alleluia.

una strage sulla terraferma: purtroppo, però, tutti i sistemi di comunicazione con l'esterno sono paralizzati a causa di una serie di blocchi informatici posti ai computer del centro operativo, occorrerà quindi disinnescarli tutti e avvertire in tempo l'imbarcazione.

In pratica, la struttura di gioco corre contemporaneamente su due binari paralleli: da una parte il salvataggio dei visitatori e dall'altra il superamento dei livelli di protezione informatica. Ciò che accomuna le due componenti è la loro articolazione: entrambe infatti sono costituite da una serie eterogenea di sottogiochi, ed è qui che cominciano le note dolenti. Nonostante si spazi da una sezione di guida a una di labirinto in soggettiva 3D e da un clone di *Space Invaders* a una fase punta-e-spara in stile *Operation Wolf* (per i dettagli, consultare i box appositi), questa accentuata varietà si appiattisce inesorabilmente su una completa e profonda mancanza di giocabilità. Ogni sottogioco si distingue per essere praticamente ingiocabile, oppure essere basato su un concept vetusto e superato. Il vero esperimento di bio-ingegneria, nel caso di *JPI*, non riguarda i dinosauri, ma consiste nella spudorata operazione che ha portato a far rivivere su una piattaforma potente e d'avanguardia come il 3DO il codice genetico di giochi che risalgono a epoche molto più remote di quella giurassica.

• Pentothal

Le sezioni in 3D all'interno dei complessi sono le più carine e ricreano perfettamente l'atmosfera del film.

Il portone dell'ingresso del parco si apre e il giocatore viene immerso in un'esperienza senza precedenti... e senza seguiti, si spera!

COMMENTO

Sulla scatola del gioco campeggia in bella mostra, sotto il logo di Jurassic Park, la scritta "Interactive". Ma l'interattività è la più grande assente, insieme all'innovatività, di questo titolo per la creatura di Trip Hawkins. In compenso, tutto il gioco è abbondantemente pervaso da grandiosi tocchi di humour. Solo un grande umorista, dotato di gusto per il paradosso, avrebbe infatti potuto concepire, o quantomeno avallare, la realizzazione di un prodotto destinato alla piattaforma più avanzata e innovativa del momento che non fa altro che rimescolare maldestramente strutture di gioco direttamente tratte dal Museo dei Videogiochi. Sotto la clamorosa mancanze di idee, oltretutto, non si riesce a rinvenire neanche una parvenza di giocabilità e *JPI* si classifica come uno dei giochi meno divertenti che mi sia mai capitato di provare. C'è qualche buon effetto sonoro (e ci mancherebbe altro...), ma tutto il resto non saprebbe né interessare né coinvolgere nessuno.

Si ringrazia Play Game Shop • Torino

SCHEDA TECNICA

Titolo ________ **Jurassic Park Interactive**

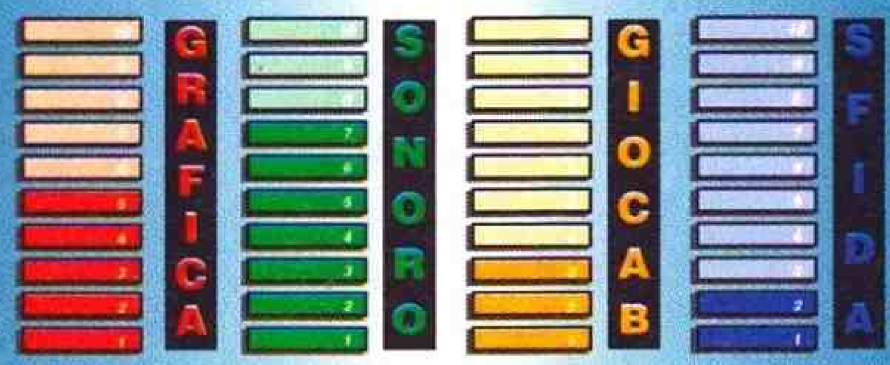
Casa ____ **Universal Interactive Studios**

N°Giocatori ________ **1**

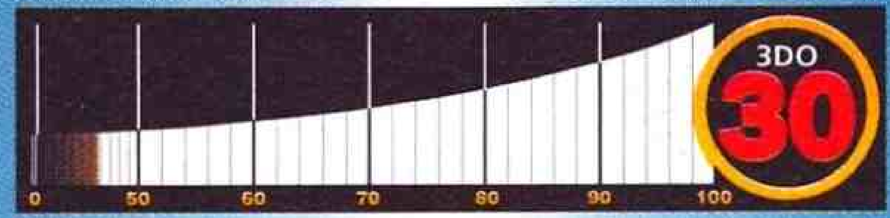
Continua? ________ **Salvataggio**

Livelli di difficoltà ________ **3**

AZIONE



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ci sono schermate di effetto, ma non influiscono per nulla sulla struttura di gioco	L'unica fattore che si salva è quello degli effetti sonori. Beh, con il CD non ci voleva poi molto	Sotto questo aspetto *JPI* crolla clamorosamente e non riesce più a rialzarsi	Semplicemente, questo gioco non è divertente, il che pesa molto sul giudizio



SOTTO CONTROLLO

NB: I comandi sono riconfigurabili

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

FEDERAZIONE FANTACALCIO
SERIE A
FANTACALCIO
5ª EDIZIONE AGGIORNATA • CAMPIONATO 1994/95
IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO, DOPO IL CALCIO!
BANCA DI ROMA
PARTECIPATE ALLA FANTACOPPA DEI CAMPIONI
Per informazioni telefonare allo 02-313166
GIUSEPPE SIGNORI FANTACAMPIONE 1993/94
A cura di Riccardo Albini
Edizioni Studio Vit
A LUGLIO NELLE

PIEMONTE
Alba (CN) - Centro Gioco Educativo - via Pertinace, 3
Alessandria - Gioco - via Mazzini, 38
Asti - Centro Gioco Educativo - via Q. Sella, 3
Biella (VC) - Camelot - via Pietro Micca, 33
Biella (VC) - Hobbyland - via Bertodano, 1
Casale Monferrato (AL) - Riposio Giochi - via Roma, 181
Cuneo - Centro Gioco Educativo - Contrada Mondovì, 22
Cuneo - Centro Gioco Educativo - via Carlo Emanule, 20
Rivoli (TO) - Centro Gioco Educativo - via Rombò, 35/H
Savigliano (CN) - Città del Sole - via Mazzini, 21/23
Torino - Centro Gioco Educativo - c.so Peschiera, 160
Torino - Games Center - via Lagrange, 15
Torino - Girotondo Tre - c.so Somelier, 33
Torino - Libreria del Salone - via Roma, 80
Torino - Libreria Feltrinelli - p.zza Castello, 9
Torino - Libreria Rizzoli - via S. Teresa, 2/b
Torino - Libreria Zanaboni - c.so Vittorio Emanuele, 41

LOMBARDIA
Bergamo - Città del Sole - via Paglia, 9
Bergamo - Polaris - via Moroni, 84
Brescia - Cartolibreria Duca Maurizio - via Lamarmora, 72
Como - Magazzini Mantovani - via Plinio, 11
Cremona - New Model - c.so Mazzini, 79
Desenzano (BS) - Mega Byte - via Castello, 1
Desenzano (BS) - Pegaso Models & Toys - via Roma, 32
Lecco (CO) - Cattaneo Luigi - via Roma, 52
Mantova - Libreria Fumettistica - via Nazario Sauro, 8
Milano - Camelot - via Piacenza, 24
Milano - Giochi dei Grandi - TRIA sas - via Melzo, 36
Milano - Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8
Milano - Johnny Reb - via Roncaglia, 18
Milano - La Borsa del Fumetto - via Lecco, 16
Milano - Libreria Cavour - p.zza Cavour, 1
Milano - Libreria dello Sport - via Carducci, 9
Milano - Libreria Feltrinelli - c.so Buenos Aires, 20
Milano - Libreria Rizzoli - Galleria V. Emanuele, 79
Milano - Messaggerie Libri - via Carcano, 32
Milano - Messaggerie Paravia - c.so Matteotti, 3
Milano - Messaggerie Solferino - via Solferino, 22
Milano - Pergioco - via San Prospero, 1
Milano - Stratelibri - via Paisiello, 4
Monza - Città del Sole - via Carlo Alberto, 33
Monza - Hyperion - via Bergamo, 20
Morbegno (SO) - Città del Sole - vicolo Colombo
Seregno (MI) - Città del Sole - via Garibaldi, 34
Sesto San Giovanni (MI) Tarantola Roberto - via Roma 7
Varese - Città del Sole - via Avegno, 15

VENETO
Este (PD) - Marchetto - p.zza Trento, 28
Mestre - Didattica e Ufficio 80 - via Cappuccina, 46/C
Mestre - Nido del Drago - via Palazzo, 50
Padova - Città del Sole - via S. Martino e Solferino, 102
Padova - Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7
Verona - Giochi dei Grandi - via Cantore, 15/B
Vicenza - De Bernardini - p.zza delle Erbe, 13
Vicenza - Dreem Master - Contrà San Marco, 38

TRENTINO ALTO ADIGE
Trento - Giochi Creativi - via Calepina, 36

FRIULI VENEZIA GIULIA
Gorizia - Giocolandia - via Buonarroti, 6/B
Gorizia - Faidutti Libri S. Paolo - via Oberdan 6/22
Pordenone - Cartolibreria Universale - via Penne Nere, 1/B
Pordenone - Il Barone Rosso - via Colonna, 12/A
Sacile (PN) - Elefantino Rosa Model - via Dante, 26
S. Daniele del Friuli (UD) - Storn Centre - via Di Mezzo, 7
Trieste - Euromodel - via Conti, 16
Trieste - Orvisi - via Ponchielli, 3
Udine - Città del Sole - p.zza S. Cristoforo, 14

LIGURIA
Chiavari - Libreria La Zafra - via Martiri della Liberazione 36/2
Finale Ligure (SV) - Libreria Cento Fiori - via Ghiglieri, 1
Genova - Centro Gioco Educativo - via Santa Zita, 8/rosso
Genova - Dice & Dragons - Salita del Fondaco, 6/R
Genova - Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233
Genova - Libreria Inter.ale Di Stefano - via C.R. Ceccardi, 40/r
San Remo (IM) - Pon Pon - via Matteotti, 140
Savona - Cartlolibreria Arianna - via Verdi, 8/r
Savona - Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso

EMILIA ROMAGNA
Bologna - L'Awele - Strada Maggiore, 17
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Ravegnana, 1
Bologna - Libreria Nanni Arnaldo & C. - via Musei, 8/a-b-c
Bologna - Libreria RCS Rizzoli Libri - via dei Mille, 12
Bologna - Messaggerie Cappelli - via Farini, 6
Bondeno (FE) - Il Giocattolo - p.zza Garibaldi, 41
Cervia (RA) - Città del Sole - v.le dei Mille, 30
Faenza - Città del Sole - Voltone della Molinella
Faenza - Re Artù - via Pasolini, 3
Ferrara - Città del Sole - via del Podestà, 3
Forlì - Dado e Dada - Centro Commerciale Porta Ravaldino
Forlì - Libreria Cappelli - c.so della Repubblica, 54
Forlì - PTB Giocattolo - c.so Repubblica, 134
Imola (BO) - Al Giocattolo - via Aldrovandi, 16
Modena - Idea Giochi - via Tomaso Badia, 16
Modena - Orsa Maggiore - p.zza Matteotti, 20
Parma - Fiaccadori srl - via al Duomo, 8/a
Parma - Giocapiù - via Farini, 48
Parma - Hobby Center - via Torelli, 1
Parma - Lettoriletto - Borgo Felino, 54/A
Parma - Libreria Feltrinelli - via della Repubblica, 2
Piacenza - Casa del Giocattolo - via Cittadella, 10
Ravenna - Stelle e Strisce - via Roma, 178
Reggio Emilia - Bajaland - via Sforza, 7
Reggio Emilia - Città del Sole - via Franzoni, 6/B
Rimini - Città del Sole - Porta Gregorio da Rimini, 13
Rimini - Emporio di G. Brigliadori - via Gambalunga, 50

MARCHE
Falconara (AN) - Mondo Piccino - via Nino Bixio, 18/A
Iesi (AN) - L'Albero dei Sogni - c.so Matteotti, 105
Pesaro - Cico Hobby - c.so XI Settembre, 35
Pinerolo (RA) - Centro Gioco Educativo - via Lequio, 58
Recanati (MC) - Ogni Diletto e Gioco - via Roma, 1/A
Senigallia (AN) - Fantasia Giochi - via Marchetti, 67
Urbino - Supermarket del Giocattolo - via Vittorio Veneto, 41

ABRUZZI
Pescara - Città del Sole - v.le Regina Margherita

TOSCANA
Firenze - Bookstop - v.le dei Mille, 85/R
Firenze - Città del Sole - Borgo Ognissanti, 37/r
Firenze - Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30
Firenze - Messaggerie Seeber - via Tornabuoni, 68/r
Firenze - Stratagemma sdf - via Alfani, 34/36R
Livorno - Dragon's Lair - via Garibaldi, 44
Massa - L'Antro del Drago - via Angelini, 18
Monsummano Terme (Pt) - Lapardi - v.le Martiri, 18/20
Pisa - Libreria Feltrinelli - c.so Italia, 117
Prato - Libreria Il Gufo - via dei Tini, 114
Siena - GI & Co. - via Camoglia, 111
Siena - Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66
Siena - Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8
Viareggio (Lu) - Libreria della Versilia - via Cesare Battisti, 70

UMBRIA
Perugia - Brama - via Cortonese, 1/E
Terni - Babylandia - via Orazio Nucola, 7

LAZIO
Frosinone - Arkham - via Tiburtina, 52/54
Latina - Cartolibreria Isonzo - via Priverno, 3
Roma - Anapo - via Nemorense, 37/C
Roma - Baby's Store - v.le XXI Aprile, 56/64
Roma - Città del Sole - via della Scrofa, 65
Roma - Coorte Tiberina - via Conte Verde, 45/A
Roma - La Macchina del Tempo - via Tarquinio Prisco, 50
Roma - Libreria Feltrinelli - l.go Torre Argentina, 5/a
Roma - Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40
Roma - Libreria Feltrinelli - via V.E. Orlando, 84/86
Roma - Libreria Rizzoli - l.go Chigi Galleria Colonna
Roma - Magic Scroll - v.le Appio Claudio, 220/222
Roma - Marzi Otello - p.zza Filippo Carli, 4
Roma - Messaggerie Modernissima - via della Mercede, 43/45
Roma - Messaggerie Paravia - p.zza dei SS Apostoli, 59/65
Roma - Roma Giochi - via degli Scipioni, 109/111
Roma - Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5
Viterbo - Apriti Sesamo - via della Sapienza, 1

CAMPANIA
Napoli - Città del Sole - via Kerbakker, 46
Napoli - Effetto Gioco - via Solimena, 37
Napoli - Gioco e Strategia - Salita Arenella, 22/d
Napoli - Guida Merliani - via Merliani, 118/120
Napoli - Il Mondo di Camelot - p.zza Olivella, 19
Napoli - Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70
Napoli - Libreria Guida 2 - via Merliani, 118
Salerno - Free Time - via Clemente Mauro, 1/3
Salerno - Libreria Feltrinelli - p.zza Barracano, 3/5

BASILICATA
Matera - Città del Sole - via La Croce, 8
Potenza - Città del Sole - via Vescovado, 19

PUGLIA
Bari - Città del Sole - via dell'Arca, 14
Bari - Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95
Brindisi - Città del Sole - p.zza Cairoli, 37
Foggia - Città del Sole - via Valentini Vista Franco, 8
Lecce - Città del Sole - via B. Croce, 16
Taranto - Città del Sole - via Nitti, 57

SARDEGNA
Cagliari - Città del Sole - via Abba, 21/A
Cagliari - Libreria Cocco - via Carlo Felice, 76
Sassari - Città del Sole - via Usai, 31

SICILIA
Catania - Città del Sole - v.le Ionio, 40
Catania - Libreria De Martinis Associati - via F.Crispi, 235
Palermo - Libreria Feltrinelli - via Maqueda, 459
Palermo - L.M. di Carzan Giulio & C. - via G. Leopardi, 65
Palermo - Città del Sole - via Libertà, 43

Inoltre lo potrete trovare anche in tutte le librerie Feltrinelli, Rizzoli e Messaggerie Italiane non citate.

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413 - fax33104726

Desidero ricevere n............ copie del libro Serie A 94/95 a L. 25.000 cadauno (più L. 2.000 di spese di spedizione)

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Cap ....Città ....

SISTEMA DI PAGAMENTO
❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di contrassegno
❑ pago subito e allego in busta chiusa:
  ❍ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
  ❍ Ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit

MIGLIORI LIBRERIE

BattleCo

"E venne il tempo in cui le macchine camminarono sulla terra. Un tempo di distruzione e di morte, un tempo che segnò l'imprudenza e l'ingordigia dell'umanità..." E fu proprio allora che gli uomini in camice bianco mi ripresero. Ma la legge 180 non era stata abolita?

La visuale è sempre quella dall'interno dell'Armodillo. Dei messaggi informano sui nemici in avvicinamento.

Un altro salto nell'improbabile futuro del nostro misero pianeta, l'ennesimo droide ammazzasette e gli ennesimi cyborg pronti a sacrificare i loro circuiti per il bene della loro causa. Questa volta è il supporto ottico del Mega Drive e la Core Design a regalarci un violento e difficile futuro. È scoppiata la guerra delle corporazioni! Le nuove e potentissime armi sviluppate con i reattori a Super Fissione, che utilizzano il materiale alieno denominato Meridium scoperto anni addietro dalla Compagnia Mineraria Inteplanetaria (IMC) seminano il terrore. Le compagnie minerarie avversarie sono riuscite a inserire un virus nel sistema di difesa bio meccanico del pianeta su cui è stato scoperto l'importantissimo materiale, rendendo le macchine folli e facendole ribellare nei confronti dei propri creatori, è venuto il momento dei Battlecorps, pronti a liberare Mandlebrot, il nome del pianeta, dalla minaccia meccanica.

La storia, come tutte le storie che si rispettino nell'ambito dei videogiochi, non è niente di trascendentale, tre cyborg (che rappresentano le vite a vostra disposizione) devono compiere una serie di missioni per liberare il pianeta sul quale saranno inviati dal giogo oppressore del sistema biomeccanico denominato MOSES. Per portare a termine il loro duro compito, i tre organismi biomeccanici verranno informati da un certo Calgary, un faccione che ricorda da vicino il coordinatore dei Power Rangers. Calgary sarà in grado di dare loro tutti i dati necessari per affrontare le forze che difendono il pianeta da attaccare. Il mezzo di cui i cyber si serviranno viene comunemente chiamato Armodillo, una specie di robot con lunghe gambe che è in grado di subire un elevato numero di danni

TRE PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE

I tre cyborg a vostra disposizione hanno caratteristiche diverse che li rendono più o meno utili in certe missioni. Tutti possono risolverle, ma perché fare più fatica del dovuto?

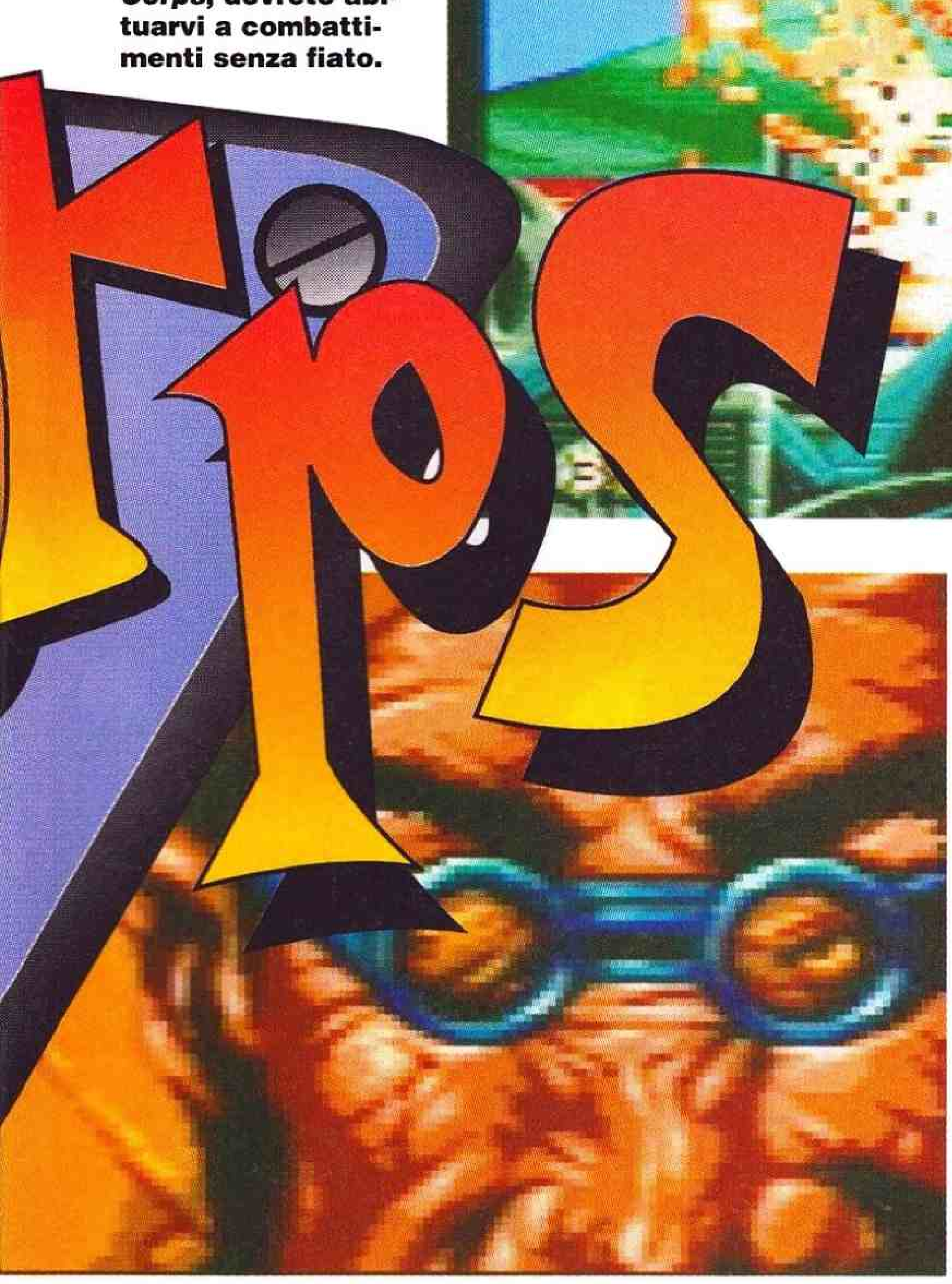
JACK CUTTER
Età - 26 anni. Trasformato in Cyborg nel 2059.

BECKY OJO
Età - 23 anni. Trasformata in Cyborg nel 2062.

DIKA 'A' JANG
Età - sconosciuta. Trasformato in Cyborg nel 2061.

Un mirino posto al centro dello schermo indica che il bersaglio può essere colpito facilmente.

Una spettacolare esplosione nelle convulse azioni di battaglia di *Battle-Corps*, dovrete abituarvi a combattimenti senza fiato.



Nel centro dello schermo viene visualizzato il movimento del mezzo. È possibile correre e pure indietreggiare.

prima di tirare le cuoia. Le armi a disposizione sono molte, dai micidiali razzi a ricerca, al lancia fiamme al plasma, e sono tutte molto efficaci, anche se alcune possono essere considerate più consone agli attacchi a lunga distanza. Le missioni sono 13 in tutto, ma non fatevi spaventare dal loro numero ridotto, alcune sono veramente enormi e difficilissime da portare a termine. Le zone del pianeta nelle quali saranno spediti i vostri cyborg hanno caratteristiche diverse tra loro. Si passa dai laghi infuocati alle gelide e desolate pianure, fino ad arrivare agli ambienti marini.

Tutto questo per impedire a MOSES di avere il sopravvento e dare una svolta decisa nella guerra tra corporazioni che sta affliggendo la terra e i suoi dintorni. Il gioco non è niente male e, anche se a un primo impatto potrebbe sembrare poco appetibile, affrontanto le varie missioni si arriva a un punto di totale simbiosi con l'Armodillo che state controllando. I comandi inizialmente possono sembrare ostici e poco consoni all'ammontare delle cose che si devono fare per poter uscire vivi da una missione, ma con la giusta pratica tutto diventa più semplice e immediato.

In più, le diverse ambientazioni in cui si deve combattere aggiungono quel qualcosa in più per quanto riguarda longevità e varietà. Ultima menzione per il sonoro. Trattandosi di un gioco su CD era logico aspettarsi qualcosa di grande, e le aspettative sono state rispettate, almeno per gli effetti e la colonna sonora. Peccato che il testo digitalizzato possa essere sentito solo in inglese, francese o tedesco, in italiano ci saranno soltanto le scritte che appaiono su schermo, ma almeno è già qualcosa.

• *Random*

Il viso di Calgary vi introduce alla missione successiva. Purtroppo, i dialoghi digitalizzati non verranno tradotti in italiano, ma almeno il testo su schermo sì.

COMMENTO

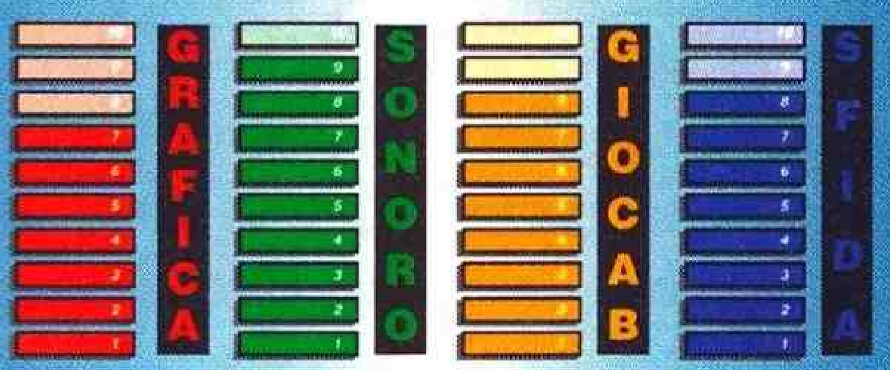
MD MEGADRIVE CD-ROM

Un titolo del genere può non sembrare originale a prima vista, ma giocandolo ci si rende conto che può regalare momenti di puro divertimento e di azione frenetica. Il metodo di controllo dell'Armodillo non è immediato ma si rende particolarmente istintivo dopo le prime partite. Le ambientazioni in cui ci si deve districare sono varie, e questo aiuta nel mantenere alto l'interesse, anche perché in alcuni casi la tattica da assumere per affrontare certe missioni cambia radicalmente. Il sonoro del CD risulta sicuramente ottimale (peccato manchi la digitalizzazione in italiano), e nelle azioni di combattimento rende alla perfezione il senso di pericolo e la frenesia della battaglia. Un buon titolo dedicato agli appassionati del genere, ma che forse non attirerà più di tanto chi non ama sparare a ogni cosa che sfarfalla sullo schermo. Bisogna ammettere però, che in alcuni casi bisogna anche pensare al da farsi per poter risolvere la missione correndo meno rischi possibili.

SCHEDA TECNICA

Titolo ____ **Battlecorps**
Casa ____ **Core Design**
N°Giocatori ____ **1**
Continua? ____ **SI**
Livelli di difficoltà ____ **3**

PICCHIADURO

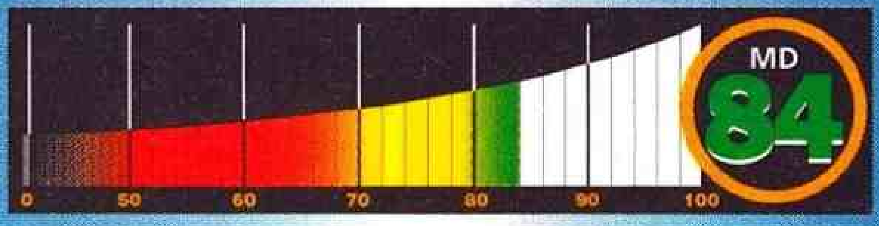


Decisamente funzionale e, a volte, molto curata

Ottimo, ma c'era d'aspettarselo da un sonoro CD

Piuttosto ostico inizialmente, tutto migliora con il passare del tempo

13 missioni possono sembrare poche, ma non lo sono...



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

Come fai ad accedere alla supergabola di *Mortal Kombat* per Megadrive?

Come arrivare alla fine di *Lost Vikings* in meno di 30 ore?

Come avere il turbo a 10 stelle in *Street Fighter Turbo*?

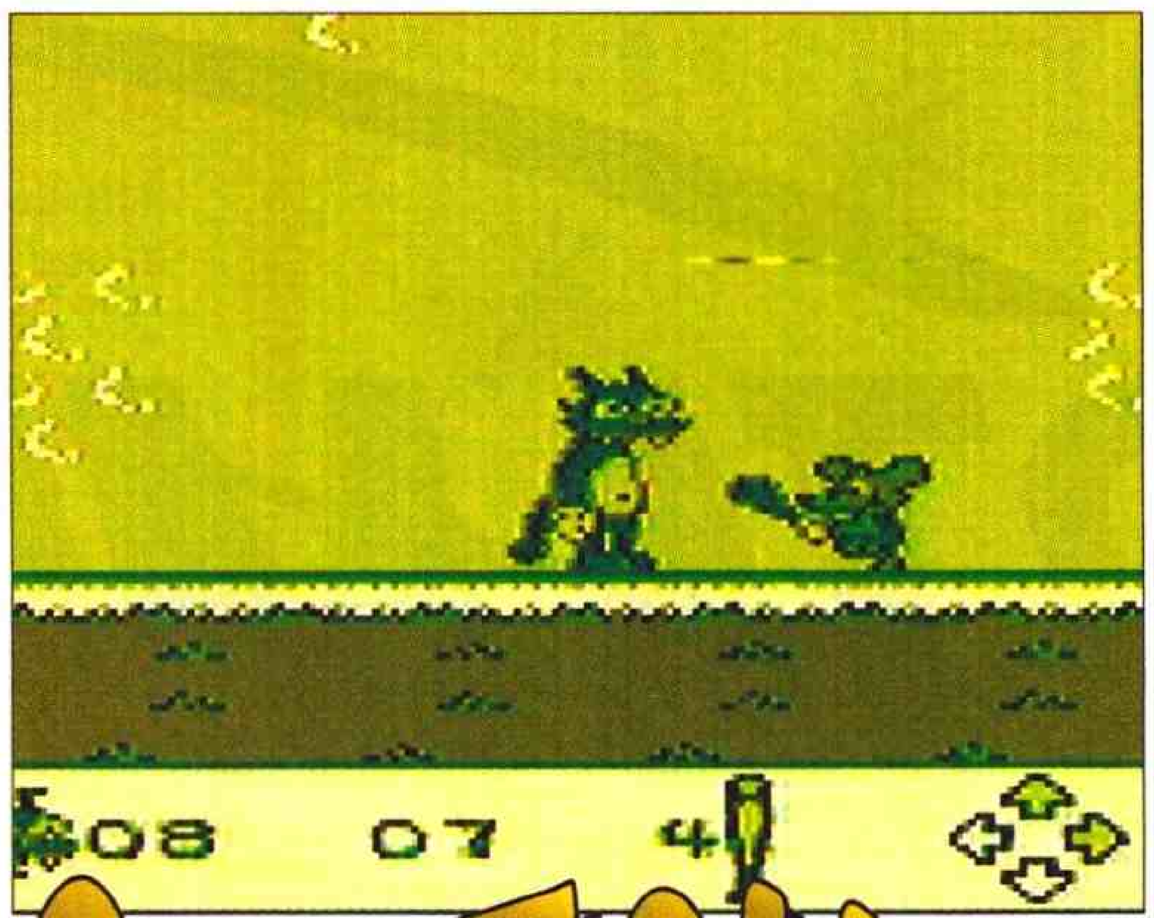
A queste e altre domande troverai risposta negli speciali Help, tutti i mesi in regalo con Game Power

Game power help

Se hai perso un numero richiedilo a Studio Vit, via Aosta, 2- 20155 Milano allegando il pagamento di lire 10.000 a mezzo c.c. n° 17200205 o assegno vaglia.

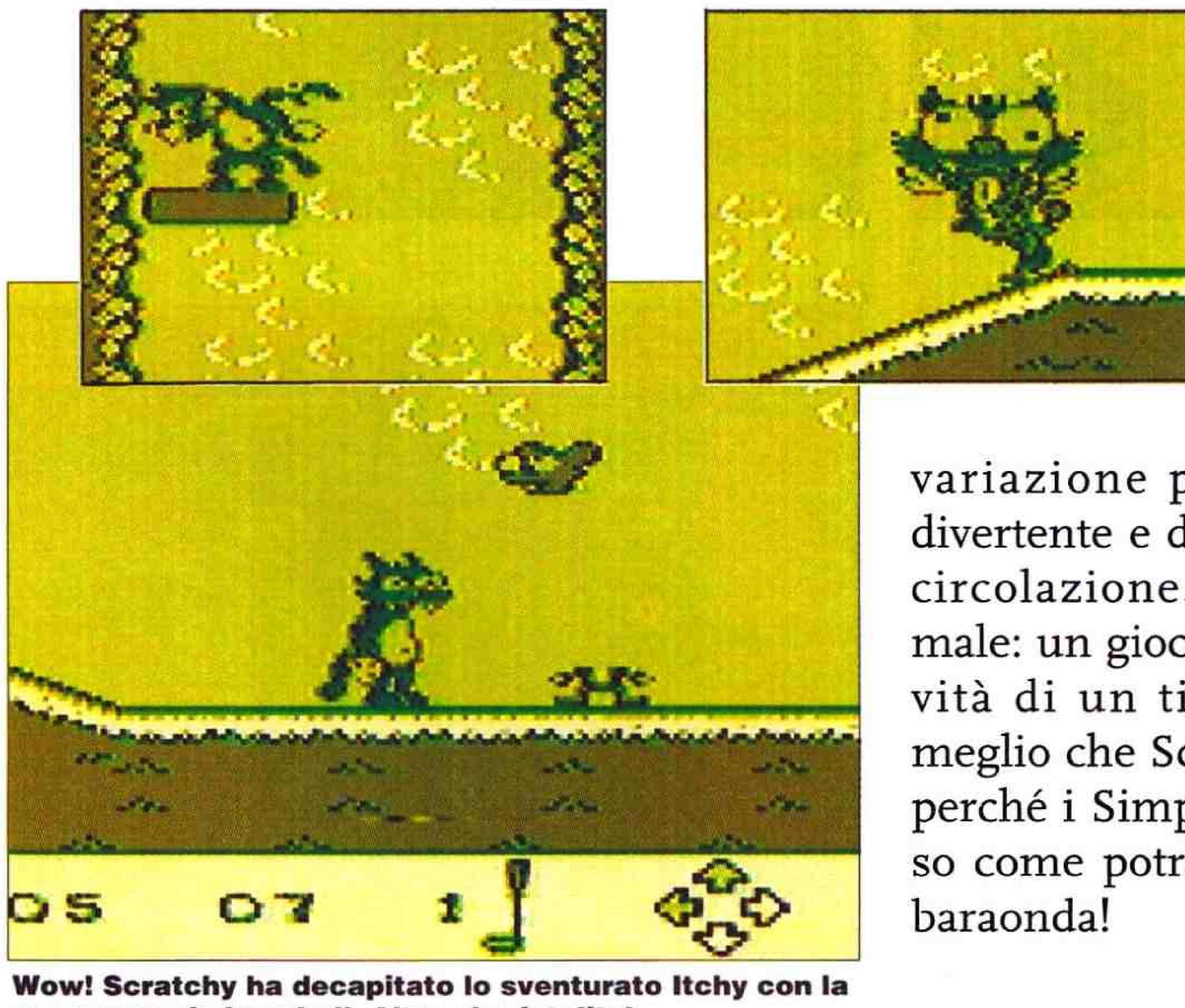
GP n° 23 Help n° 1
Global Gladiators, The Lost Vikings
GP n°24 Help n° 2
Mortal Kombat, Street Fighter II Turbo, Streets of Rage II + il raccoglitore
GP n°25 Help n° 3
Jungle Strike, Alien 3
GP n°26 Help n° 4
Cool Spot, Jurassic Park
GP n°27 Help n° 5
Zelda (parte 1°), Super Mario All Stars, Aladdin
GP n°28 Help n° 6
Zelda (parte 2°), Shadowrun, Trucchi
GP n°29 Help n° 7
Sonic 3 (parte 1°), Gods, Sonic Spinball, Trucchi
GP n°30 Help n° 8
Sonic 3 (parte 2°), Super Empire Strikes Back, Trucchi

A tutto c'è un limite. Anche alla schiavitù genetica di Scratchy, il gatto di casa Simpson, che, nonostante le sembianze di un felino domestico che la natura gli ha conferito, si sente un essere umano a tutti gli effetti. Infatti...



ITCHY & SCRATCHY

Ogni volta che i Simpson sono fuori, lui si sveglia. Ogni volta che la casa è vuota, lui si trasforma. Ogni volta che si ritrova solo soletto, Scratchy diventa un umano, con tanto di vizi e manie. E allora comincia a fumare, a bere, a scaccolarsi e a guardare la TV. Ma non solo: si dedica alle attività più strane per tenere la pancia piatta e coltiva la sua passione del golf con incredibile fantasia. Anzi, unisce la ginnastica allo sport più statico del mondo dopo la scala quaranta e lo scopone scientifico. Sposta mobili, dipinge le pareti, smantella i pavimenti e costruisce un minigolf da nove buche, tutte rigorosamente piene di trabocchetti e piattaforme. E per aggiungere dinamismo e divertimento paga il suo acerrimo nemico Itchy, il topo più cattivo che abbia mai mangiato formaggio sulla Terra, per farsi infastidire e distrarre. Naturalmente è una lotta impari, dato che il gatto può anche saltare, oltre che colpire l'avversario, ma d'altro canto non poteva essere diversamente, perché l'elemento principale di questo gioco resta la partitella di golf, anche se del tutto particolare. Lo scopo del gioco è, naturalmente, mettere la palla in buca con il minor numero di colpi possibile. La mazza a disposizione è solo una e può essere usata alternativamente per colpire la palla o Itchy. In giro è possibile trovare oggetti supplementari che, quasi sempre, sono armi per difendersi dagli attacchi del perfido topino. Il roditore è davvero cattivo e si scaglia sul povero Scratchy con una furia spaventosa, capace addirittura di congelare i riflessi del giocatore. Da questo quadro sommario è facile immaginare quello che offre il gioco: una partita di golf che si tiene su nove percorsi fatti di piattaforme, trampolini e trasportatori, continuamente disturbata e vivacizzata dagli attacchi di Itchy. Senz'altro è un'idea originale, ma ad alcuni potrebbe anche non piacere. In realtà le componenti sportive sono ridottissime, anzi, sono solo un pretesto e una variazione per proporre un platform divertente e diverso da quelli che sono in circolazione. Il risultato non è niente male: un gioco di piattaforme dalla longevità di un titolo sportivo. Beh, ora è meglio che Scratchy rimetta tutto a posto, perché i Simpson stanno arrivando e non so come potrebbero reagire a una simile baraonda!



Wow! Scratchy ha decapitato lo sventurato Itchy con la sua mazza da baseball. Altro che fatality!

• *Log*

COMMENTO

GB GAMEBOY

Finalmente qualcosa di diverso dal solito, anche sul GB. Un giochino divertente e leggero, sportivo ma non troppo, adatto a tutti quelli che sono in cerca di novità e originalità. Vanno però prima considerati alcuni aspetti non del tutto positivi: la difficoltà nel difendersi dagli attacchi del topo negli schermi avanzati è davvero alta; il contatto degli sprite lascia un po' a desiderare e, di conseguenza, colpire il nemico diventa molto problematico; la frustrazione che può derivare da questi due fattori può far venire voglia di spaccare la faccia al sottoscritto. Vi avverto prima, un po' per salvaguardare la mia incolumità e un po' perché lo devo fare: il gioco è divertente ma può spazientire molto presto i più deboli di nervi. Ci vuole calma e sangue freddo, capacità di memorizzare le posizioni dei nemici e rapidità di riflessi per ottenere il meglio da questo gioco. Se farete in questo modo, vi accorgerete di avere tra le mani un platform di longevità molto lunga.

SCHEDA TECNICA

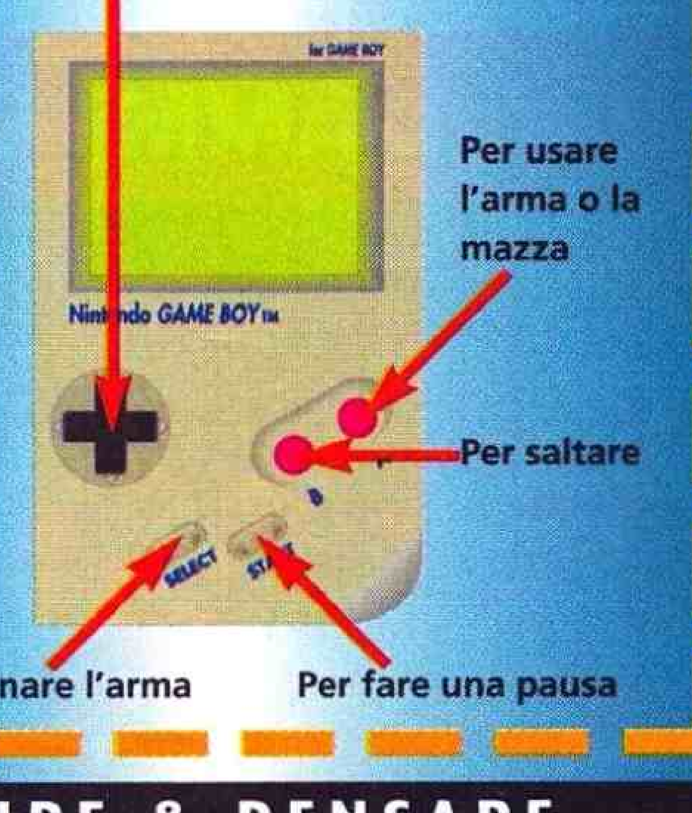
Titolo	Itchy & Scratchy
Casa	Acclaim
N°Giocatori	1
Continua?	2
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Generalmente un po' rozza, anche se funzionale	Purtroppo, la colonna sonora non è niente di eccezionale	Approccio abbastanza semplice, anche se non perfetto	Se si prende la mano, lo si gioca quanto un gioco di golf, anzi, di più!

GB 78

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

WINDJAMMERS

Aaaah! Sono arrivate le vacanze estive! Il sole… la spiaggia… le belle biondone in costume da bagno… accanite partite a Beach Volley sotto il sole cocente! Però quest'anno ci vorrebbe qualcosa di nuovo. Ummm… Ma cosa?

Il Freesbee naturalmente!!! Come dite? Ci giocate fin da quando avevate i pannolini? Sì, sì, d'accordo! Ma questa volta vi sto parlando di una vera partita di simil-tennis con un freesbee da combattimento, e tutto questo nel più puro stile SNK ovviamente (e non sbavate sulle pagine di GP please che dopo si appiccicano tutte!). In effetti questo sport è del tutto inedito e quest'anno si tiene la prima edizione del torneo FPD (che sta per Flying Power Disc) al quale partecipano i 6 migliori praticanti al mondo (sono un po' pochi, vero?). Il vostro obbiettivo sul campo è di segnare un "goal" con il freesbee nella porta che sta alle spalle del giocatore. I punti assegnati per ogni goal variano a seconda della zona mirata (3 o 5 punti), mentre un disco lasciato cadere per terra dà 2 punti all'avversario. Gli sfidanti si devono affrontare su una specie di

Avete mai visto un gioco della SNK senza colpi speciali? No, appunto! In queste immagini potete vedere i nostri cari protagonisti esibirsi in spendide mosse straspeciali!!!

DAMMI UN CINQUE FRATELLO!

In Windjammers potete scegliere tra 6 personaggi diversi, ognuno con proprie caratteristiche e colpi speciali.

Dopo ogni punto fatto la bella biondona (che funge anche da arbitro) vi lancerà un altro disco.

Sopra, **ecco di nuovo la nostra amica dai capelli dorati pronta a lanciarci un altro disco.**
Sinistra, **sul campo in erba la zona a 5 punti si trova proprio in mezzo e il campo è piuttosto scivoloso. Quindi occhio a non lanciarvi sfuggire un disco!**

PASSEGGIANDO IN RIVA AL MARE...

Dopo il secondo e il quarto incontro vi potrete cimentare in due simpatici livelli bonus.

campo da tennis recintato completo di rete, nell'ormai classica formula 2 set su 3. Le diverse superfici sono 6 e tutte con le loro particolarità. Ogni set dura al massimo 30 secondi ma può concludersi prima se uno dei due giocatori riesce a segnare 12 punti. Nel caso di pareggio nel terzo set, gli sfidanti avranno altri 20 secondi per segnare un "goal" nel "Sudden Death Match" (ovvero il primo che segna vince la partita). La meccanica del gioco è piuttosto semplice e ricorda quella del buon vecchio gioco *Pong*, pioniere dei videogiochi attuali. Per acchiappare il disco basta arrivarci vicino, mentre per lanciarlo avete una miriade di possibilità offerta da due tasti a vostra disposizione. In effetti, con il primo potete eseguire colpi rapidi, tiri d'effetto, tiri supersonici, tiri speciali e incredibili scivolate; mentre con il secondo pulsante potete effettuare micidiali lob e colpi speciali! Tutto questo succede a una velocità impressionante e a un ritmo frenetico che fanno sembrare 2 secondi un'eternità! Sul campo poi, ogni giocatore ha delle caratteristiche proprie (forza, rapidità, destrezza, ecc...) e i suoi colpi speciali (tutti davvero spettacolari). Dopo il secondo e quarto incontro potrete cimentarvi in due livelli bonus. Peccato che non si possa regolare né la durata del set (30 secondi sono davvero pochi!) né il numero di set e che ci siano così pochi sfidanti da battere (solo 6!!!). Sarebbe stata gradita anche un'opzione torneo per giocare con gli amici e magari un'opzione per giocare in doppio. Uno poi rimane con l'acquolina in bocca, acquolina che non riesce a sfamare.

• Dupont

In *Windjammers* potrete giocare su 6 tipi di superfici diverse e ognuna ha le sue proprie caratteristiche.

Colpo speciale, ayeah! Notate anche i paletti posizionati sulla rete, possono risultare fastidiosi.

COMMENTO

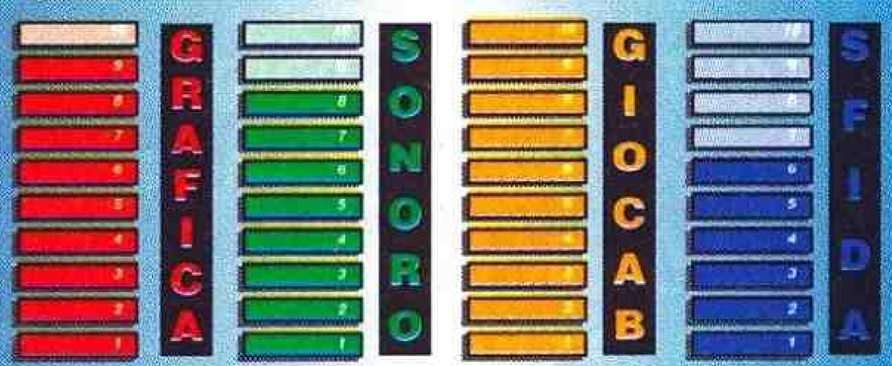
Ma porca maiella! È possibile fare un simile errore! Ma dico, fanno un gioco bellissimo e poi ci limitano il piacere a 30 secondi per set. Ma per favore.... Non ci posso credere. La grafica è ottima, l'animazione pure, il sonoro molto convincente e il game design di primo ordine e soprattutto molto efficace. Non mi sono mai divertito così tanto con un amico dai tempi del mitico *Pong*, quello che possiamo definire ora il primo videogioco al mondo. È galattico!!! Appena si acquista un po' di padronanza dei movimenti, gli scambi diventano sempre più veloci, lunghi e violenti! Uno spasso! In due poi, il gioco raggiunge l'apice del divertimento. Peccato abbiano posto quell'assurdo limite di tempo. In fondo così il gioco rimane uguale pari-pari alla versione da bar. Speriamo in una nuova versione che aggiunga qualche nuovo sfidante e corregga questi difetti. Per adesso vi conviene giocarlo in sala!

Si ringrazia General Games • Napoli

SCHEDA TECNICA

Titolo ______ **Windjammers**
Casa ______ **Data East**
N°Giocatori ______ **1/2**
Continua? ______ **SI**
Livelli di difficoltà ______ **4**

SPORTIVO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Come al solito curatissima e animata come Dio comanda!	Molto buone con alcune digitalizzazioni in italiano!!!	OTTIMA!!! Un vero spasso! Peccato che duri così poco	Purtroppo lo si finisce in fretta e gli sfidanti sono pochi.

SOTTO CONTROLLO

Per lanciare il disco/Per effettuare tiri supersonici, d'effetto o speciali/Per tuffarsi.

Per muovere il giocatore

Per effettuare pallonetti o colpi speciali

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

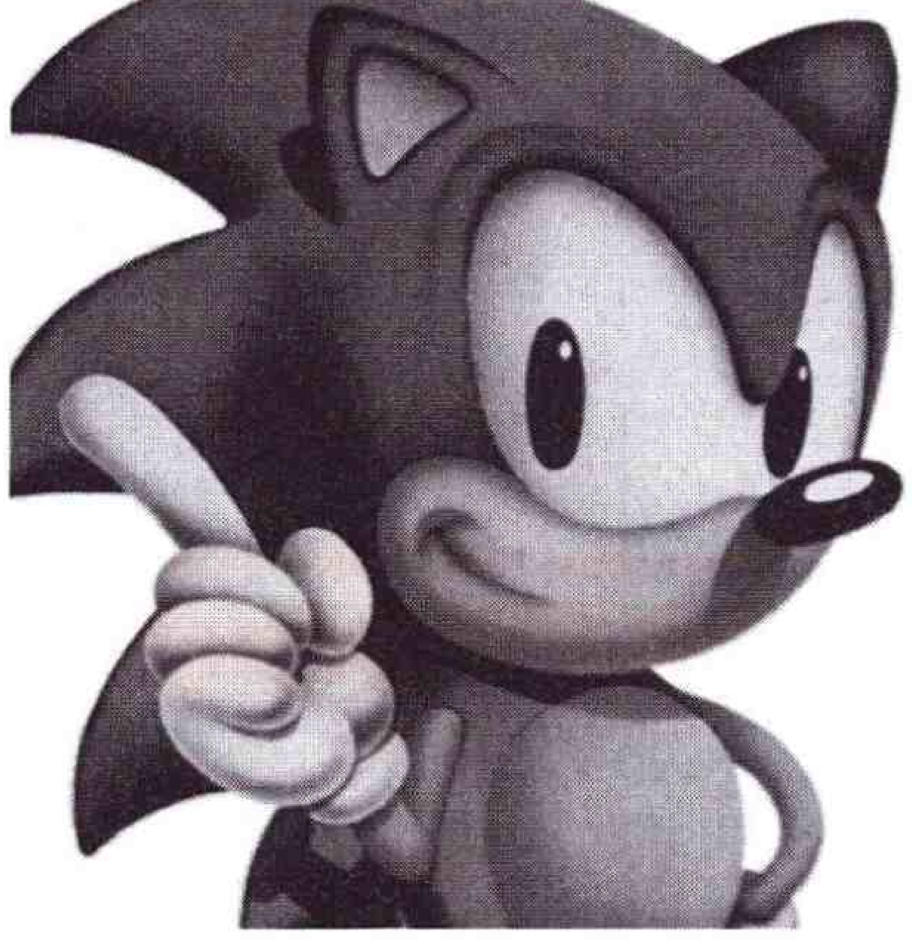
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI



DA OGGI ANCHE CENTRO FUMETTI

FAVOLOSA OFFERTA 3DO

OUT OF THIS WORLD	100.000
SUPER WING COMMANDER	80.000
JURASSIC PARK	95.000
SEWER SHARK	95.000
MONSTER MANOR	80.000

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI MATERIALE NIPPONICO E AMERICANO

POSTER
LASER DISC
PUZZLE
MINIATURE
T-SHIRT
MODELLINI
FUMETTI
GADGET
CD AUDIO
VIDEO

DISPONIBILI TUTTE LE SERIE GUNDAM - PATLABOR - DRAGON BALL

CONTINUA L'OFFERTA SUPER NINTENDO LINEA GIG TUTTI I TITOLI A LIRE 60.000 (ESCLUSE LE NOVITÀ DI LUGLIO)

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE SUPERFAMICOM / SUPERNINTENDO

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

• OFFERTISSIMA •
SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE
(CONSEGNA 24/48 ORE)
A SOLE LIRE 7.000
SPESE POSTALI GRATUITE

TUTTE LE NOVITÀ DI GIOCHI PER PC-IBM E COMPATIBILI SU DISCO E CD-ROM A PARTIRE DA LIRE 29.900

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

"Ahhh, ho un'idea innovativa per vendere un sacco di cartucce!" - disse qualcuno all'Electronic Arts - "Perché non mettiamo il nome di Mario Andretti nel titolo del nostro prossimo gioco di corsa?" Spero che quel tipo abbia perso il posto!

La grafica di *Mario Andretti Racing* è povera, poco varia e mal realizzata. Sì, però è veloce...

MARIO ANDRETTI RACING

Se, fino a qualche tempo fa, usare personaggi famosi come testimonial di videogiochi era un ottimo espediente per raddoppiare il numero di cartucce vendute, adesso come adesso è consigliabile usare un titolo anonimo. Il motivo è semplice: se prendiamo in esame i giochi abbinati a personaggi famosi che sono stati recensiti, la maggior parte si è beccata un voto al di sotto della media. *Mario Andretti Racing* non è, purtroppo, l'eccezione che conferma la regola e va annoverato tra la triste lista di successi mancati.

Mario Andretti Racing permette di simulare (anche se forse è una parola un po' troppo grossa per un gioco di questo genere) tre tipi di corse: formula Indy, Stock e Sprint. Le vetture hanno caratteristiche diverse: velocità, tenuta di strada, accelerazione e via di seguito, e ognuna necessita di un diverso stile di guida. Se con le auto di Formula Indy è possibile fare delle curve in gran velocità, con le Sprint car bisogna frenare prima di affrontare quelle più impegnative e usare molto il controsterzo, perché è molto facile uscire di pista per colpa della precaria tenuta di strada e del loro stile in "derapata".

Il gioco permette di giocare in due in "split-screen" ed è consigliato anche nelle gare contro il computer. Se infatti si decide di correre da soli, è possibile scegliere diversi tipi di visuale: dall'abitacolo o da dietro la propria vettura, a tutto schermo o con lo split-screen. Giocare a tutto schermo è stranamente fastidioso: la maggior parte del video è occupato dal cielo e dallo sfondo, il che disturba non poco e distrae il giocatore. Se invece si sceglie lo schermo diviso a metà, nella parte superiore si può visualizzare la mappa della pista con la posizione delle vetture e i dati sui giri migliori, tenere d'occhio lo specchietto retrovisore, controllare la propria vettura da dietro o "guardare" con gli occhi del pilota che conduce la gara. In definitiva, una cartuccia mediocre, con alcuni (forse sarebbe meglio dire pochi) aspetti carini che però non bastano a giustificarne l'acquisto e, ancora una volta, questo dimostra che affiancare un nome famoso a un gioco sportivo non sempre dà ottimi risultati e sicuramente non ne aumenta la giocabilità: sembrerà banale ma è la pura verità.

• *Stylz*

Se si sceglie di giocare a tutto schermo, la maggior parte del video è inutilmente occupata dal cielo.

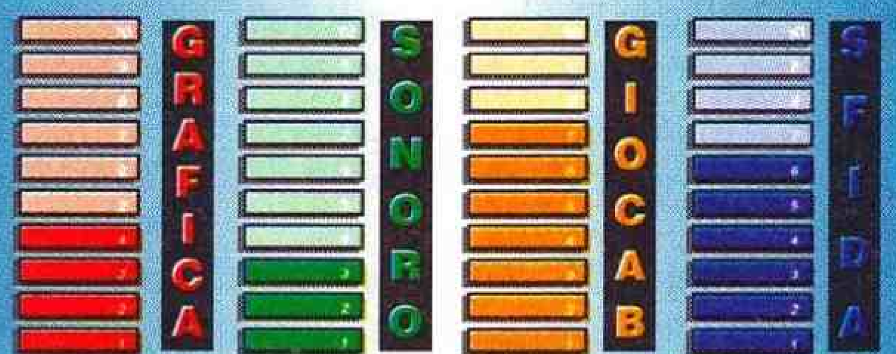
COMMENTO

È un peccato, perché se fosse stato più curato tecnicamente, *Mario Andretti's Racing* non sarebbe stato niente male, o quasi. Purtroppo, le corse monotone e prive di spessore, oltre che mal realizzate, costituiscono il problema principale del gioco. Potrà essere divertente correre in due con lo split-screen, ma in giro ci sono tanti altri giochi che offrono più divertimento di questa cartuccia. L'idea di ripercorrere la carriera del pilota cominciando dalle prime gare speranzose in formula Sprint è carina, ma da sola non basta. Niente da dire sul fronte della giocabilità, tutto sommato niente male, mentre va spesa qualche parola sulla longevità. I tracciati sono troppo simili, le gare mancano di frenesia e in alcuni casi sopraggiunge un senso di frustrazione. Certo, se vi piace il genere potete costruirvi una carriera, e in questo caso non ci sono problemi di longevità, ma per il resto non ci giocherete più di una settimana (a essere ottimisti).

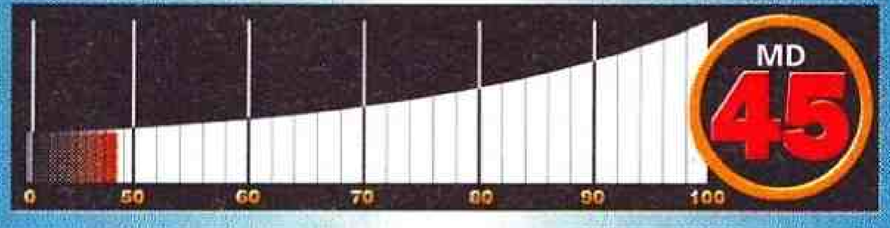
SCHEDA TECNICA

Titolo ____ **Mario Andretti Racing**
Casa ____ **Electronic Arts**
N°Giocatori ____ **1/2**
Continua? ____ **Password**
Livelli di difficoltà ____ **2**

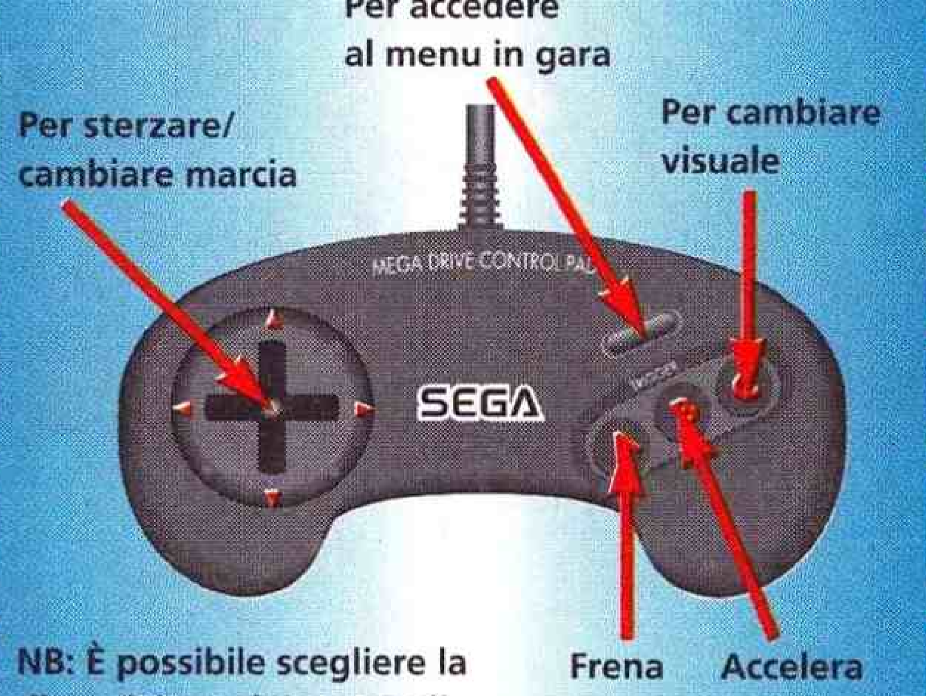
GUIDA



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Poco curata e per giunta brutta. Certo, è anche veloce, ma ci farete poco caso	Musichette carucce ed effetti sonori che ricordano il volo di un moscerino con un'ala ferita	Stranamente, non è male: le vetture si controllano bene e rispondono prontamente ai comandi	Se vi imbarcate in una nuova carriera vi potrete anche divertire, altrimenti... no!



SOTTO CONTROLLO



NB: È possibile scegliere la disposizione dei comandi tra diverse combinazioni

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

RANMA ½ 3

Quanti di voi hanno comprato i primi due episodi videoludici di Ranma e non conoscono ancora la sua storia? Scommetto che sono in pochi a sapere il motivo delle metamorfosi di Ranma e delle sembianze animalesche di suo padre Genma. Permettetemi solo alcune righe...

Ranma e Genma hanno in comune la passione delle arti marziali, che coltivano da anni e anni alla ricerca della perfezione assoluta. Si allenano costantemente e duramente, senza tregua e senza distrazioni. Provano tutte le tecniche possibili e ne inventano delle nuove. Si fronteggiano nei posti più assurdi e più pericolosi, in continua sfida con loro stessi e con la meno controllabile sorte. Ed è proprio il fato che ha voluto che accadesse il fattaccio, dapprima conducendoli al leggendario campo di

Le scene di combattimento rispettano i canoni ormai sfruttatissimi dei picchiaduro a incontri.

COME PICCHIA LUI, NON PICCHIA NESSUNO!

In questo terzo episodio, il numero dei combattenti è salito a quota tredici, dei quali ben sette fanno parte del gentil sesso, se ancora così lo si può definire!

1 - Su questa bella ragazza Pon Pon potremmo metterci le mani sopra solo per menarla. D'altro canto se non lo facciamo noi, lo farà lei lanciandoci il bastone e tirandoci un calcio volante dove non batte il sole (sigh!).

2 - Il suo aspetto è decisamente scoraggiante per qualsiasi Casanova. Se poi la si vede mentre agita quel brutto palettone e lancia forchette e incantesimi, beh, si intuisce che la ragazza deve avere qualche problema.

3 - È lui (o lei?), Ranma, il protagonista del gioco e del manga. Le sue mosse segrete sono la bolla d'energia e il vortice verticale, che sfortunatamente hanno un raggio d'azione piuttosto ridotto. Poco male, la sua velocità e la sua abilità con i piedi ovviano anche a questo piccolo inconveniente.

4 - Carina, nevvero? Ma non vi fate ingannare dall'aspetto e da quello che il costume da bagno non riesce a coprire. La mocciosetta è cattivissima, velocissima e colpisce nel basso ventre con gomitate improvvise.

5 - Questo personaggio è molto lento, ma la sua forza è incredibile, sia perché si serve di oggetti lunghi e affilati per colpire l'avversario che ha davanti, sia perché possiede delle bombe e delle papere di gomma per colpirlo alle spalle.

6 - Questa slanciatissima ragazza è molto pericolosa oltre che bella. È in grado di colpire da qualsiasi distanza grazie al nastro e alle clavette da competizione. A volte è anche capace di far comparire dei fiori velenosi dal nulla, con le ovvie conseguenze per l'avversario che le annusa.

7 - Forse è l'unica che meriterebbe un po' di attenzioni particolari, visto che è piccolina, indifesa e i suoi tuffi sulle caviglie non sono poi così pericolosi, almeno non quanto l'incantesimo accecante.

8 - Prima che arrivasse Ranma, Kuno era il leader indiscusso della scuola e unico spasimante della bella Akane. Ora non vede l'ora di far vibrare il suo bastone sulla testa di Ranma. Le sue mosse speciali sono l'arco d'energia e il tuono del bastone.

9 - Eccola qui, la bella e vivacissima Akane, nella freschezza delle sue espressione mascoline. Anche qui, come nel manga, i suoi colpi preferiti sono quelli sferrati con la cartella e con il manrovescio, assolutamente devastanti!

10 - Ryoga è sicuramente uno dei più vecchi nemici di Ranma. La sua potenza è impressionante e i suoi colpi sono fatali. La bolla d'energia e l'esplosione del terreno sono colpi che somigliano molto alle mosse speciali di Ranma.

11 - Questa graziosa fanciulla è uno spettacolo da vedere e da sentire. Il suo vestitino scosc... ehm, i suoi movimenti scattanti e i suoi urli di battaglia accompagnano sempre i suoi micidiali super calci volanti.

12 - Genma è presente in questo gioco nelle sole sembianze del Panda. La sua simpatia è impareggiabile e le sue maxi spallate sono solo un modo per comunicare la sua allegria. Inoltre, i suoi inchini con graffio non vogliono che essere dei saluti affettuosi.

13 - Questo tizio è l'ultimo avversario che si incontra nel modo Story, ovvero nel modo che pone il giocatore contro tutti gli altri combattenti. Le sue mosse speciali sono senz'ombra di dubbio le più potenti e le più feroci, potendo colpire da qualsiasi distanza e con grande facilità.

Genma, il panda, è forse uno dei personaggi più divertenti del gioco, ma spesso e volentieri ha la peggio nei combattimenti.

Le mosse speciali si sprecano. Tutti i personaggi ne possiedono di diverse e letali. Alcune spettacolari e devastanti, altre degne di spettacoli pirotecnici.

allenamento di Quinghai, in Cina, e poi facendoli cadere nelle sorgenti magiche, che hanno conferito a ciascuno di loro una seconda natura: a Ranma quella femminile e a Genma quella animalesca del Panda. Purtroppo per loro due, le trasformazioni sono spesso incontrollabili, dato che l'elemento che le innesca è la semplice acqua fredda. Questo, in breve sintesi, è l'episodio che segna e attraversa tutte le avventure di Ranma. Certo, i videogiochi ad esse ispirate non rivelano nessuno stralcio di storia (almeno per quelli che non capiscono il giapponese), ma ne estrapolano le parti più originali, umoristiche e vivaci, ossia tutte quelle che riguardano i combattimenti. Sì, perché per la terza cartuccia dedicata a Ranma non si è voluto cambiare nulla di sostanziale, nel senso che il gioco è semplicemente un altro picchia-picchia alla *Street Fighter 2*. Ma non per questo bisogna storcere le orecchie (non dico naso perché Dupont potrebbe offendersi!), anzi. Nonostante gli ingredienti siano gli usuali, c'è qualcosa di interessante, di coinvolgente, che vibra e trasmette sensazioni dal suo nascondiglio al silicio. Voglio dire che accanto ai tredici combattenti, tutti personalizzati nell'aspetto e nelle tecniche di combattimento, oltre alle super mosse speciali e non, risiede una giocabilità immediata e diversa. Immediata perché le mosse si effettuano con rara semplicità; diversa perché è davvero semplice giocare e non solo per gli esperti, ma per tutti, anzi, forse per tutti tranne gli esperti. Inoltre la velocità di gioco per una volta non ha niente a che fare con le stelline, i turbo, gli iper e palle varie. Si tratta di un semplice picchiaduro, questo è vero, ma sono entusiasta proprio per questo, perché è accessibile a tutti, sotto tutti i punti di vista.

Era ora che qualcuno pensasse a quella schiera di utenti che amano questo tipo di giochi, ma che non riescono a divertirsi con i titoloni belli ma difficili. Era ora che qualcuno pensasse ai giocatori scarsi come quell'incapace di Vordak!

•Log

Naturalmente, negli scontri all'ultimo sangue vale tutto. L'importante e vincere, le regole non esistono!

COMMENTO

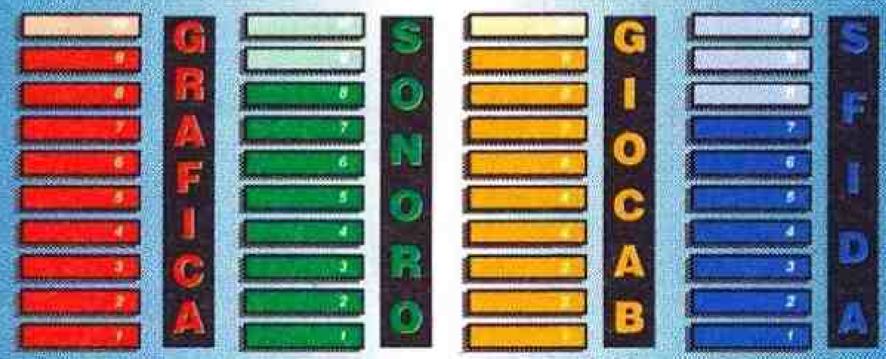
SN SUPER NES

Agli esperti potrà sembrare lento, facile e con non troppe mosse. Ma a tutti gli altri non sembrerà vera la possibilità di provare a giocare con un titolo dalla bella grafica, dal sonoro ricco di musiche e urla, dalla giocabilità veramente immediata e, per di più, del genere dei picchiaduro. Insomma, per tutti coloro che non si sono mai divertiti con giochi di questo tipo, è finalmente arrivato il titolo a loro dedicato. L'unico elemento che frena l'entusiasmo consiste nella assoluta mancanza di originalità, che da una parte rende questo gioco molto simile a tutti quelli in circolazione, dall'altra lo rende quasi identico agli episodi precedenti. L'aggiunta del Tag-mode, ossia un combattimento doppio con la possibilità di darsi il cambio tra combattenti della stessa squadra, è troppo poco per pretendere i risparmi di coloro che hanno una marea di cartucce di questo tipo e magari anche i due titoli precedenti. Ma lo sapete meglio di me: non si può avere tutto! Comunque restano validi i consigli iniziali.

SCHEDA TECNICA

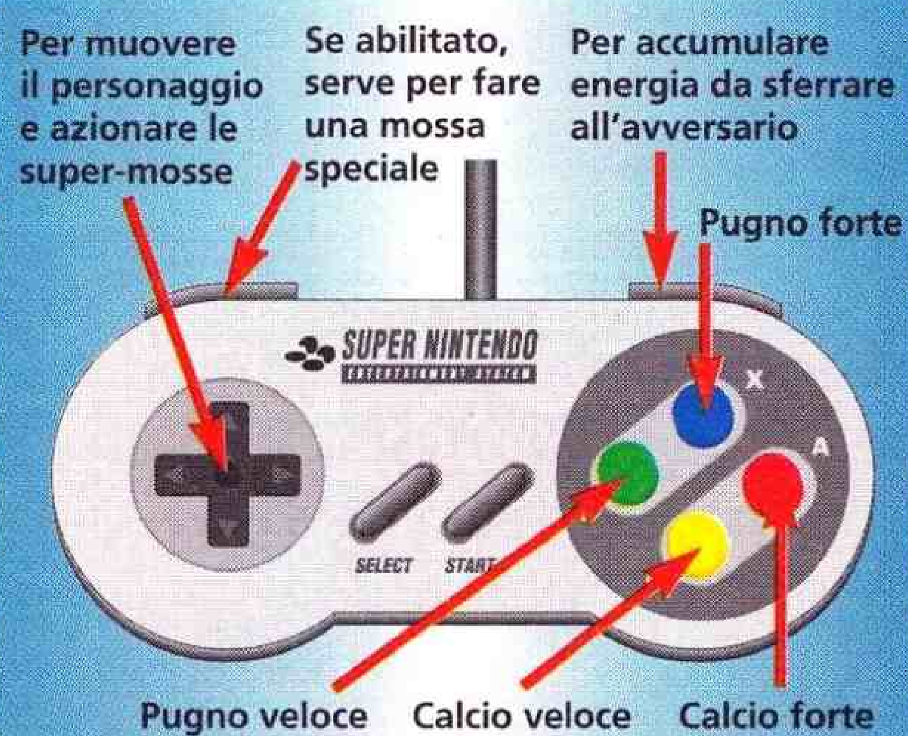
Titolo	Ranma1/2 3
Casa	Rumic Soft
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Si'
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO



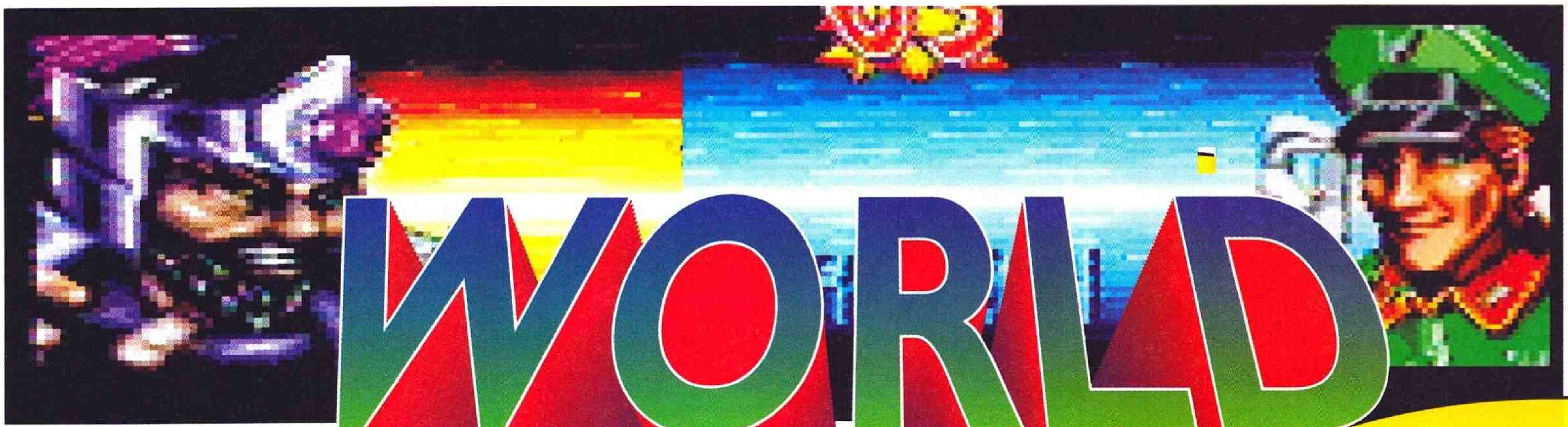
GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Decisamente carina e da cartone animato!	Colonna sonora e urla davvero esaltanti!	Sistema di controllo semplice e immediato, adatto a tutti	Tre livelli sono pochi e neanche troppo diversi

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P



WORLD HEROES 2

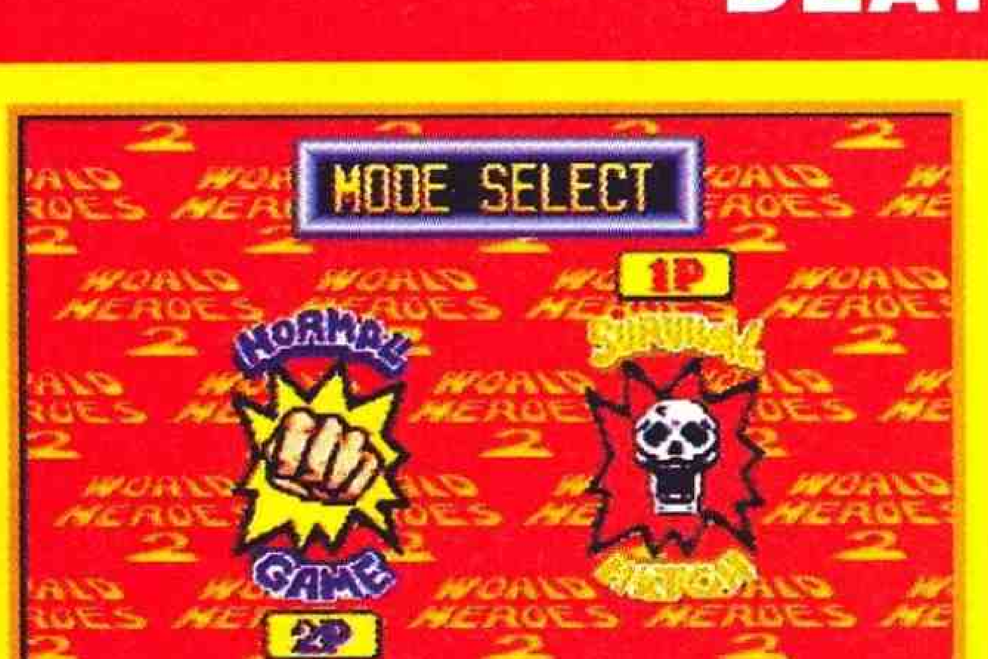
Chiariamo subito una cosa! Il Neo Geo è più potente del SNES, quindi è inutile sperare in una conversione di *WH2* fedelissima all'originale: non è possibile!!!

Una volta fatta questa premessa posso finalmente parlarvi di questa mastodontica cartuccia per il SNES (occhei, occhei! 24 Mbit sono sempre pochi rispetto ai 147 della versione Neo Geo ma c'è una bella differenza di hardware). *World Heroes 2* è probabilmente il miglior clone di *Street Fighter 2*, o se volete, quello che gli si avvicina di più in termini di giocabilità e tecnica. L'originalità della cartuccia sta nell'incredibile quantità di personaggi disponibili (ben 14 sfidanti più i due cattivoni finali che potete selezionare in modalità "battle match"), le

Il panzone vickingo possiede numerosi attacchi speciali interessanti, come questo soffio che congela l'avversario.

La spadaccina francese (urrah!) puo' sferrare micidiale fendenti con la sua spada. Non è molto sportivo, ma...

DEATH MATCH



Una delle particolarità di *World Heroes 2* è di poter giocare sia nella classica formula 2 incontri su 3, sia in "Death Match". In quest'ultima, i due sfidanti hanno un unica barra di energia in comune. Più gonfierete di botte il vostro avversario, e più la vostra energia aumenterà (e quella del nemico diminuirà in proporzione). Vince chi riesce ad atterrare definitivamente l'avversario (e quindi a completare l'intera barra di energia) o chi ha più energia allo scadere del tempo. Un'altra particolarità del Death Match sta nel fatto che combatterete in una dozzina di arene diverse piene di trappole come mine, scosse elettriche, olio, spuntoni sui muri, ecc... Divertentissimo, soprattutto se giocato contro un altro avversario umano.

In modalità "Versus", potete selezionare qualsiasi personaggio, compresi i due cattivoni di fine gioco.

Di nuovo Rasputin sta cercando di colpire Kim come un volgare pallone. Il vigliacco può anche ripararsi dietro un scudo spirituale.

Rasputin non si fa problemi nel ricorrere alle magie. A sua disposizione ha questa simpatica "manina".

innumerevoli tecniche segrete tutte da scoprire (che sono veramente tante) e la grafica allucinante. Difatti il gioco vanta sprite enormi, mosse speciali da brivido e un'ottima animazione. Come nella versione originale, potete scegliere il vostro sfidante tra i tanti personaggi messi a vostra disposizione, e non si può certo dire che non siano tutti molto originali. Potrete poi scegliere se fare il solito torneo, dove dovete vincere l'ormai classico incontro 2 su 3, oppure partecipare al "Death Match" (vedi box). Avete 3 tasti a disposizione per menare i brutti ceffi: uno per i pugni, uno per i calci e l'ultimo per prendere gli avversari e ribaltarli. La particolarità dei due primi pulsanti sta nel fatto che la velocità dei colpi del vostro personaggio è direttamente proporzionale alla velocità con cui li colpite (se premete velocemente il personaggio colpirà velocemente, se premete più a lungo colpirà con colpi più lenti ma potentissimi). Come al solito, dovrete affrontare tutti i combattenti nei lori rispettivi scenari (che sono tra l'altro molto belli) per poi affrontare, in una grande arena, il terribile Neo Gesus (che ricorda un po' il T1000 di Terminator 2) e Dio (un demone che fa venire in mente il celebre Devilman di Go Nagai). Che dire di questa conversione, se non che è stata adattata in modo onorevole, viste le capacità "ristrette" del 16 bit di casa Nintendo? La velocità non è male (è comunque selezionabile) e il gioco è leggermente più facile (ci sono 9 livelli di difficoltà). Non stiamo certo gridando al miracolo, ma rispetto ad altre conversione, *WH2* se la cava egregiamente e bisogna ammettere che anche se la grafica non rifulge in tutto il suo splendore (sprite piccoli, meno colori, fondali più scarni), la giocabilità è rimasta praticamente inalterata. E poi questa volta potete selezionare anche i super-cattivi, e ciò non era fattibile sulla versione originale. Bella li!

• *Dupont*

Sopra, **Kim Dragon ricorda un certo Bruce Lee. Per altri versi invece assomiglia ha un certo Ken il guerriero!!!**

La giovane sfidante giapponese può sembrare a prima vista un tantino debole e indifesa. La verita e tutt'altra!!!

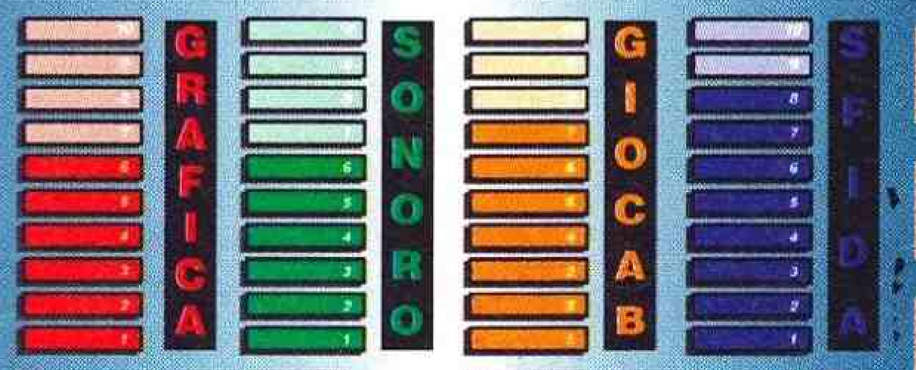
COMMENTO

Certo che recensire *World Heroes 2* su SNES quando si ha a casa la versione originale per Neo Geo diventa un compito piuttosto difficile. Che cosa posso dirvi? La grafica è piuttosto scarna e confusa, rispetto all'originale; le dimensioni degli sprite sono state notevolmente ridotte e la risoluzione utilizzata lascia un po' delusi; se poi guardiamo le animazioni, anche se niente male, non arriviamo certo al top di quello che può fare il SNES. Eppure quelli della Capcom ci sono riusciti a convertire il mitico *Street Fighter 2 Turbo* per SNES in modo da farlo sembrare quasi identico alla versione da bar. Per lo meno la giocabilità è rimasta pressoché invariata e in fin dei conti per quelli che non hanno la possibilità di giocarci su NG rimane una valida alternativa. Un titolo che va a classificarsi nella media buona dei giochi di questo genere ma che avrebbe meritato un maggior impegno nella sua conversione.

SCHEDA TECNICA

Titolo	World Heroes 2
Casa	Takara
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	9

PICCHIADURO

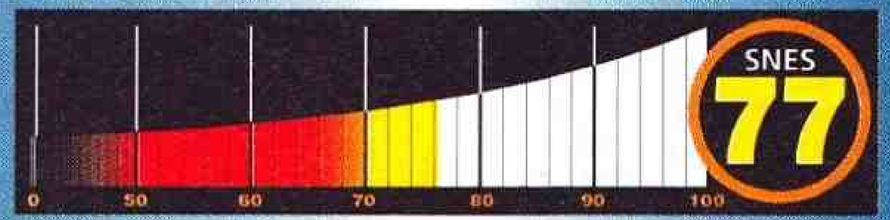


Grafica: Piuttosto confusa e poco nitida. Ci si poteva aspettare di meglio...

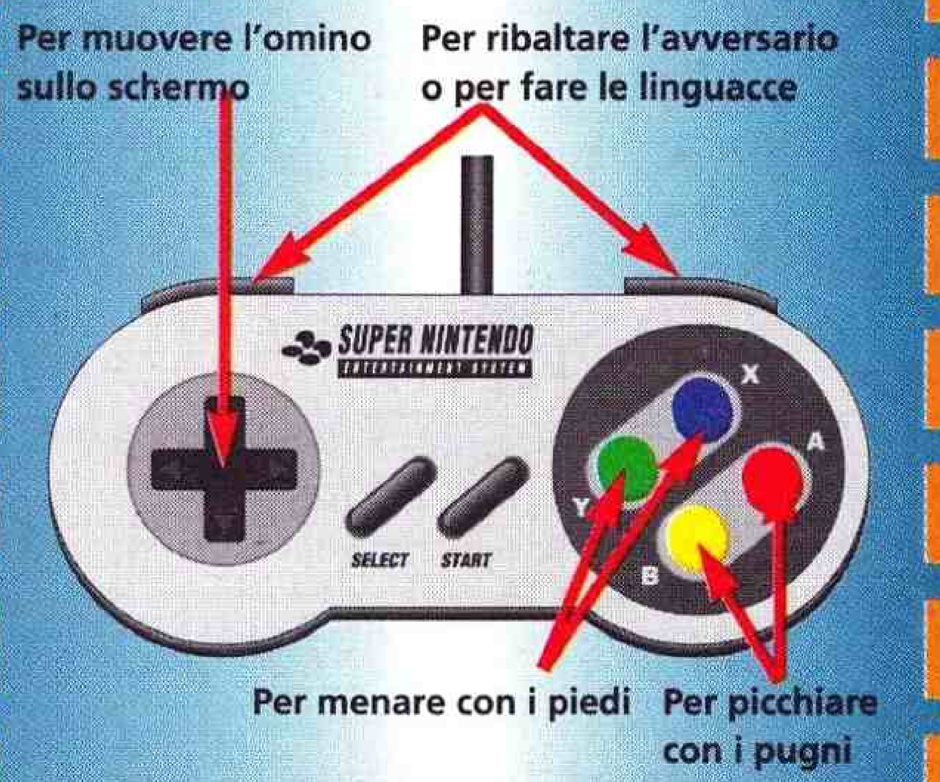
Sonoro: Non era niente di eccezionale nella versione Neo geo. Su SNES non ci ha certo guadagnato!

Giocabilità: Uno dei punti forti del gioco anche se adesso alcune mosse sono difficili da eseguire.

Sfida: Anche se il gioco è diventato più facile, gli sfidanti sono sempre tanti!!!



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Eroi per tutti i gusti e per tutte le salse. In *Ultima VI*, potete proprio sbizzarrirvi, sempre che non abbiate problemi per la ricerca della perfezione grafica, in fondo non si può avere tutto!

Tornate a casa, fessi. Ma chi ve lo fa fare di girare per terre sconfinate piene di mostri, simpatici quanto volete, ma anche assai invadenti? Io non avrei dubbi, tra la gloria sempiterna dei grandi Avatar e un bel paio di pantofole con birra ghiacciata.

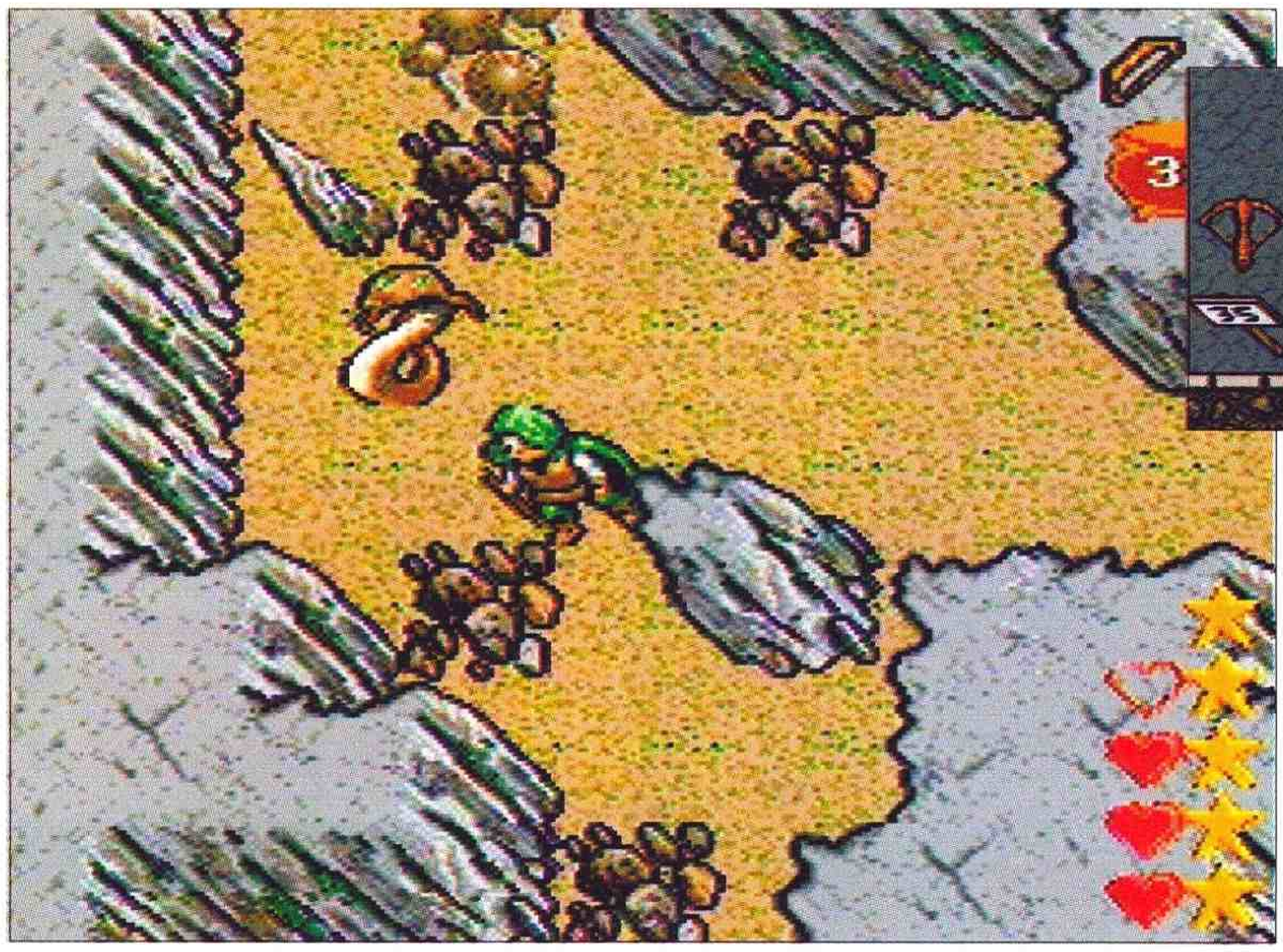
Ultima
THE FALSE PROPHET

POWER GAME

FACCIA DA POKER

Aha! Ho bluffato, capita, talvolta è necessario. Vi avevo detto che non ci sarebbero stati box su questa pagina e invece non è vero, uno c'è. Ora il problema è, che ci metto dentro? Gli ingredienti magici? Nah, sono troppi, ci sono 48 incantesimi in *Ultima*. Le armi? Macché, dovrei spiegarvi tutta la trama del gioco per farvi capire i perché e i percome. Le pietre della luna? Non se ne parla proprio, a quel punto dovrei dirvi cosa sono gli "shrine", dovrei parlarvi della meditazione e delle otto virtù che un Avatar deve possedere. Uh, potrei parlarvi delle città che dovete visitare, dei posti dove è meglio non accamparsi, dell'importanza viscerale delle fasi lunari, del karma, della meditazione nei templi, nel potere insito delle armi e degli incantesimi. Potrei parlarvi del contenuto del mio hamburger dell'altra sera e del perché adesso Paddy canta meglio, potrei parlarvi delle persone che popolano Britannia e della loro immensa saggezza e abilità tecnica (ci sono farmacie, fabbri, osterie, costruttori di navi, sarti, disoccupati: tutta gente che si comporta regolarmente rispetto alla fase della giornata, ovvero di giorno li trovate ma di notte no, a meno di non andare a svegliarli). Posso dirvi che in *Ultima: The false Prophet* potete costruirvi un bel pallone aerostatico per spostarvi meglio su Britannia. Già. In *Ultima* potete costruirvi un pallone per svolazzare su un vero e proprio MONDO. È bella, 'sta cosa. Ok, ok, faccio un altro box sui mostri.

Ho capito qual è il senso del Giochi di Ruolo: vi fanno vivere quelle avventure che nessuno affronterebbe mai, quelle imprese disperate peggio del trapianto di calvizie sulla coccia di Branduardi. Non sono, come erroneamente si potrebbe pensare, dei giochi che vi fanno vivere delle avventure impossibili che comunque ognuno di noi vorrebbe vivere, semmai proprio l'opposto. Ora ditemi chi è quel piccione che si imbarca in una serie di seicento dungeon senza pile per la torcia e raccattando la roba da mangiare che trova per terra. Ditemi a chi è che frega realmente qualcosa della cospirazione del Signore dell'Ombra quando basta staccare la console per guardare la TV e divertirsi molto di più. La gloria, l'onore? Dateli alle capre. (Parla per te, NdScarlet!). Resta il fatto che *Ultima: The False Prophet* è



La grafica, come già detto è piuttosto scarna, coem è sempre stato negli episodi di Ultima, e chi è abituato ai GdR giapponesi, sicuramente storcerà il naso. Bisogna dire, però, che l'avventura e il divertimento sono assicurati per molto, molto tempo.

BOX SUI MOSTRI

La visuale è quella dall'alto, con i personaggi che si muovono con un paesaggio fantastico. As usual...

un gran bel gioco. Siamo d'accordo, la grafica fa schifo, ma è un bel gioco. Già, già, questo è uno di quei titoli dall'estetica orrenda ma che una volta provati vi costringono a giocarli fino a quando arriva la bolletta della luce con allegato un bigliettino di congratulazioni. Noterete subito che in questa recensione non compaiono box di alcun tipo. Questo è dovuto al fatto che in *Ultima* ci sono un sacco di oggetti e cose da raccogliere, molte di più che in una comune avventura. In effetti *Ultima* è almeno in parte, un puro Gioco di Ruolo. Questa complessità, a ogni modo, non straborda mai nell'ingiocabilità ma, al contrario, crea qualcosa di estremamente nuovo per un Super NES. Tutta la storia ruota attorno a degli strani Gargoyle (cosi strambi mezzi draghi e mezzi Pippobaudo) che hanno improvvisamente invaso Britannia (casa vostra... una seccatura). A questo punto un tipo con la barba di nome Lord British decide che è il caso che proprio voi, potenti Avatar, tiriate fuori l'aracnide dal pertugio e capiate perché i Gargoyle stanno distruggendo la vostra amata patria e cosa c'è sotto. Ovvio che questo significa un mucchio sterminato di sottoavventure, fino alla rivelazione del mistero, che comunque HA qualcosa a che vedere col falso profeta del titolo. Almeno credo. Comunque in termini pratici significa ore e ore di Gioco di Ruolo ad altissimi livelli, con tonnellate di armi, pozioni, 46 (!) incantesimi da controllare e migliaia di posti da visitare, persone da contattare e pulzelle da...nah, niente da fare, siete in servizio. Prenderò il pulitzer per la prosa umoristica, suppongo. *Ultima* potrebbe rivelarsi un giochino (?) discretamente ostico per chi ha fatto della piattaforma una sua ragione di vita, e anche quelli che hanno apprezzato *Zelda* e *Secret of Mana* potrebbero rimanere sconvolti dall'impatto radicale di questo gioco. La verità è che *Ultima: The False Prophet* è un titolo molto carismatico e non è escluso che lo rigiochiate tutto daccapo una volta che l'avrete finito. Evitatelo come la peste se volete sparare altri ottanta hadouken prima e dopo i pasti, ma *Ultima* è decisamente raccomandato se siete tra quelli che leggono l'elenco del telefono perché è un libro con tanti personaggi.

• Apecar

COMMENTO

SN SUPER NES

Fino ad oggi vi hanno trattato come dei bambini. Un vero GdR, cari miei amanti del Super NES, non l'avevate ancora visto. Questo implica che probabilmente rimarrete un attimino in imbarazzo davanti a questo *Ultima: The False Prophet*, a meno di non aver già giocato a uno dei tre episodi della saga pubblicati per NES. Se invece vi aspettate qualcosa tipo *Zelda* o *Secret of Mana*, siete abbondantemente sullo sterrato: *Ultima* è lontano anni luce dall'impatto grafico di quei due giochi, ma è anche vero che *The False Prophet* è una donna matura, il vero fascino è nascosto dietro la scarsa avvenenza. È vero, *Ultima* mostra un po' i segni dell'età, ma per quanto grafica e sonoro siano puramente funzionali (nel senso che ci sono perché qualcosa ci dovevano mettere), questo è a pieno titolo un gioco incredibile, un'avventura di ruolo che veramente rasenta l'incomprensibilità all'inizio e che diventa spessore dopo. È un gioco capace di attanagliarvi totalmente, anche se i soliti viziati giocheranno con gli occhi chiusi.

Si ringrazia Megaboy Club • Roma

SCHEDA TECNICA

Titolo ________ **Ultima: The False Prophet**

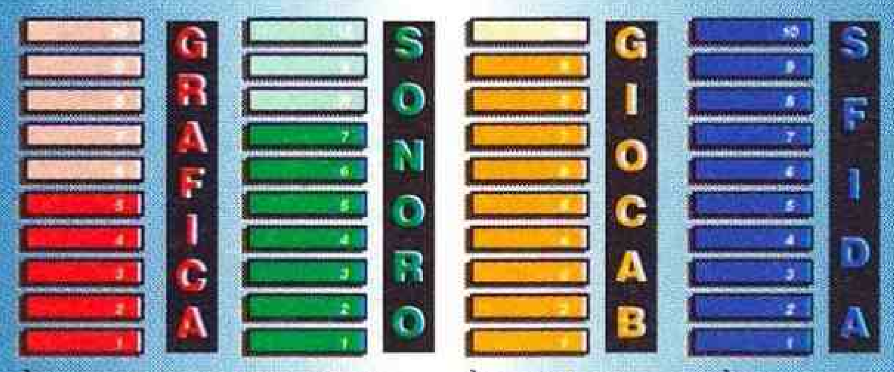
Casa ________ **FCI**

N°Giocatori ________ **1**

Continua? ________ **Salva la posizione**

Livelli di difficoltà ________ **NC**

AVVENTURA/GDR

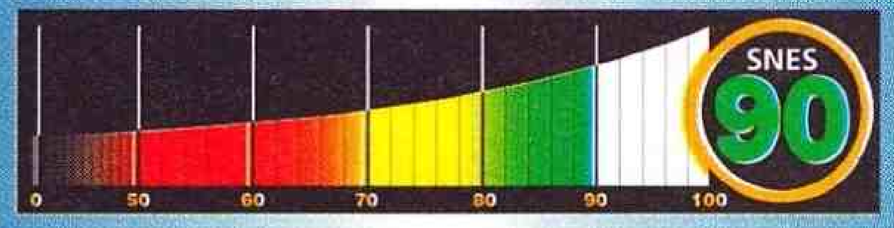


GRAFICA: È varia finché volete, ma non è una bellezza. Animazioni molto limitate

SONORO: Alcuni arpeggi sono pregevoli, ma, in generale, il sonoro è abbastanza latitante

GIOCAB: È molto più complicato da gestire dei GdR che avete giocato sinora

SFIDA: ...È complesso e molto, MOLTO lungo. Ha uno spessore incredibile

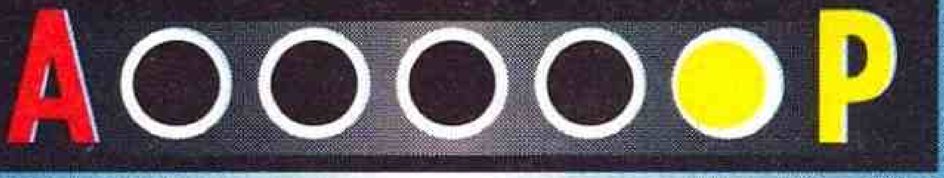


SOTTO CONTROLLO

Muove i personaggi

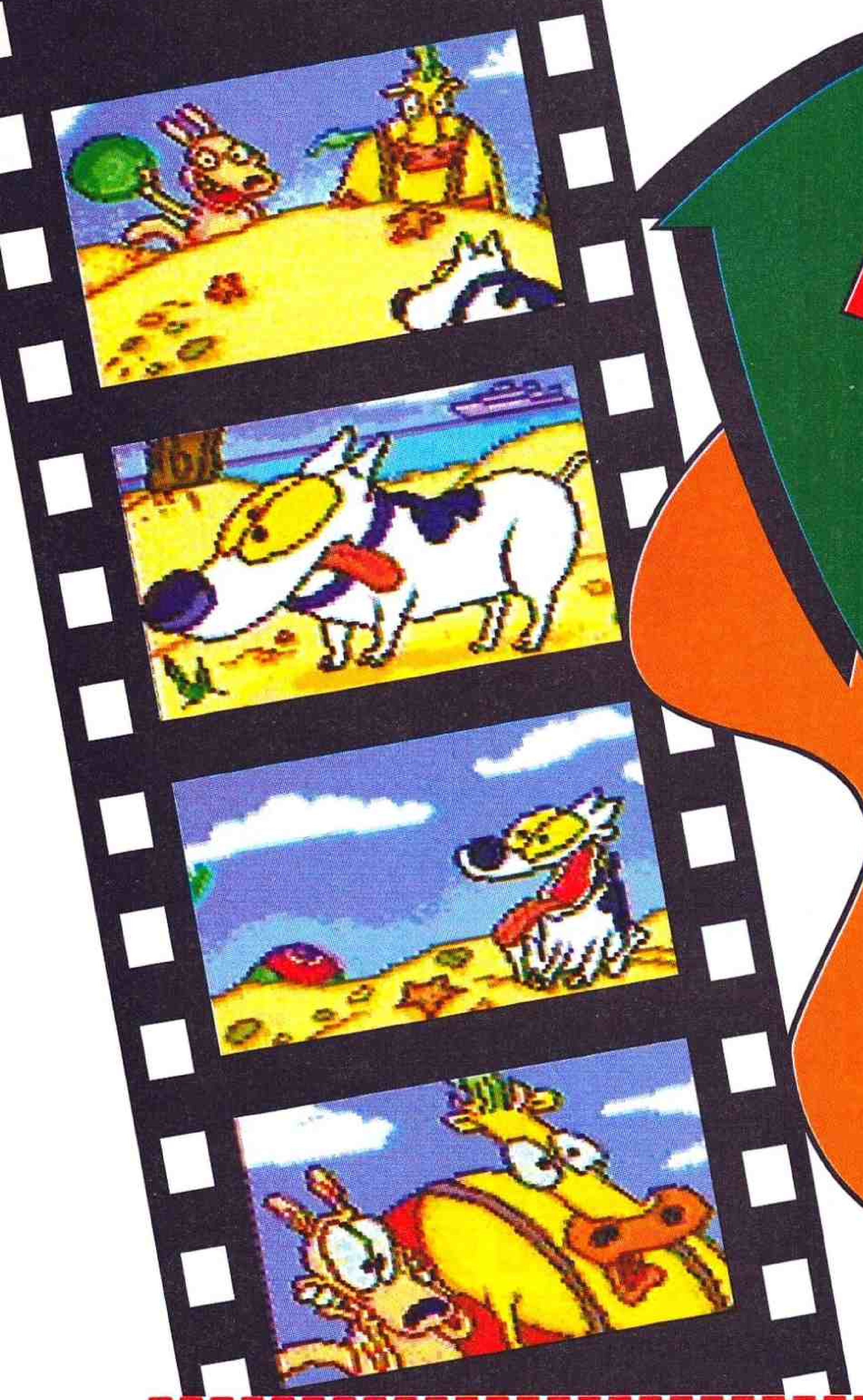
I pulsanti assumono funzioni diverse a seconda di quello che state facendo.

AGIRE & PENSARE



Per evitare che il cagnetto bianco venga colpito dai fumi tossici, dovete farlo salire sulla piattaforma grigia e quindi spingere la stessa con la coda.

I Tie-in dai cartoni animati diventano ogni giorno più frequenti e talvolta si punta su questo per un titolo di grido senza avere grandi idee, ma forse non è il caso di questo *Rocko's Modern Life* e, sicuramente, non è il caso di Apecar…



ROCKO'S MODERN LIFE

SPUNKY'S DANGEROUS DAY

DALLA LETTERA DI APE AI MICROCEFALI

In quel tempo, L'ingegner Piaggio era in Giudea per recarsi dall'avvocato Spaziale, ma dato che aveva fame si fermò un attimo al Burghy, dove c'era una cassiera niente male. L'ingegner Piaggio decise di sbattersene totalmente dell'avvocato Spaziale e fissò per sedici ore la cassiera, poi si stufò e abbandonò il Burghy troncando un grande amore sul nascere. A quel punto entrò in scena Apecar (era ora, NdR) che fece il box sui personaggi e gli oggetti di *Rocko's Modern Life*, ponendo fine a questa ignobile farsa.

Serve per far zompare Rocko più in alto, ma io queste manie di primeggiare non le ho mai capite (NdRandom).

Serve a infinocchiare Spunky e farlo correre di più, ma chi ve lo fa fare, porabbestia, fa caldo, è pure cretino e non c'è gusto.

Il granchio è un animale stupido e pertanto merita di comparire in un gioco come questo. Le sue chele escoriano energia.

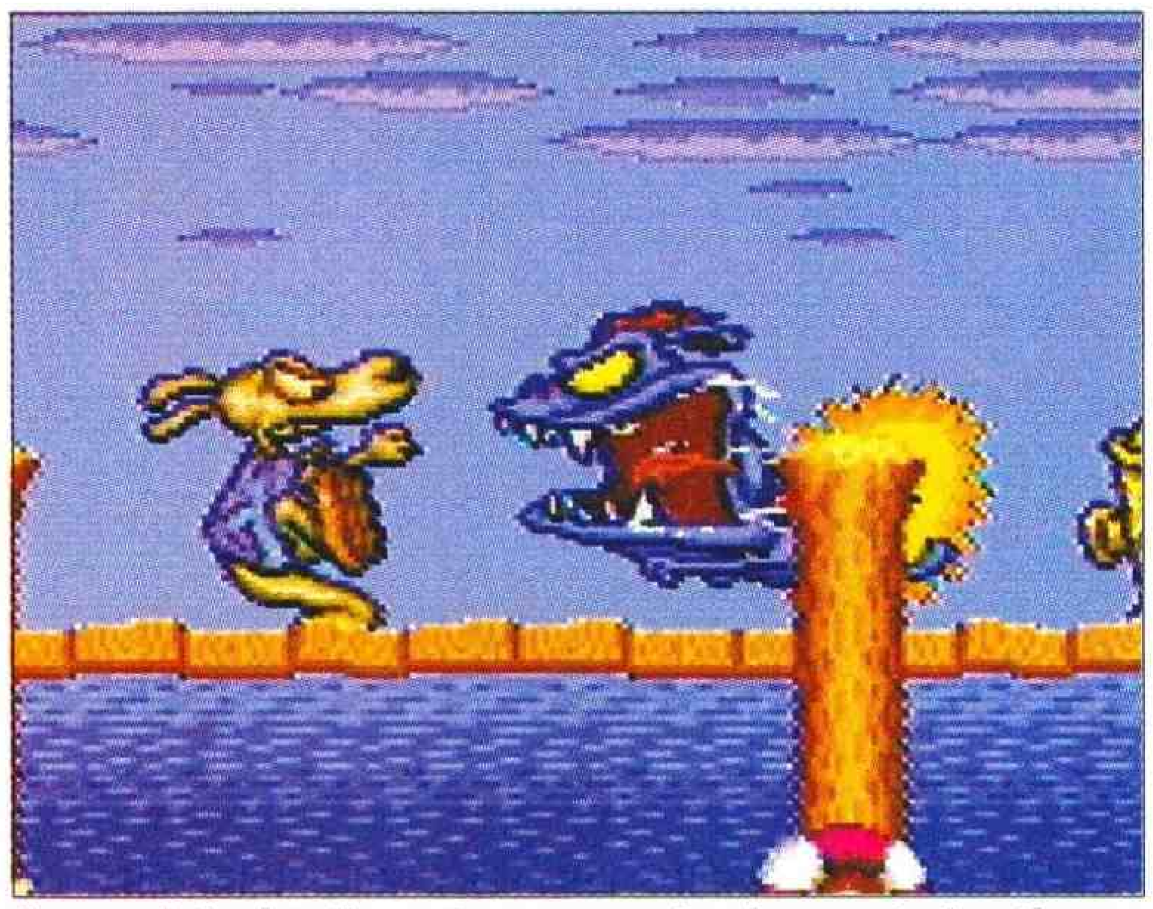
Io sto ancora aspettando un gioco dove si può controllare un cane e di conseguenza annaffiare qualsiasi struttura verticale.

Mettete il pepe sul gluteo pasciuto di Rocko e lo vedrete correre allegramente verso mete ignote.

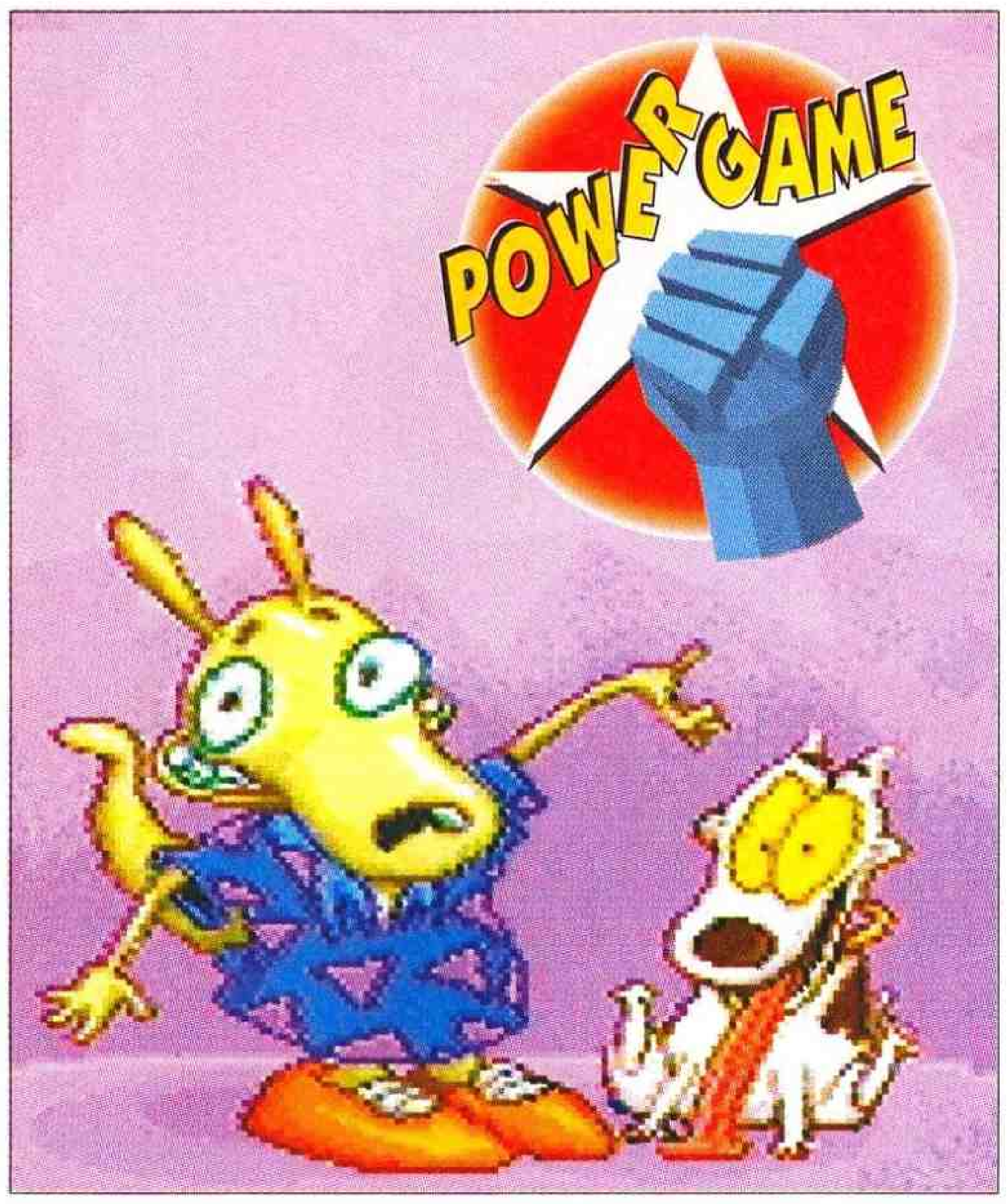
• NB: le mosse di attacco tranne la codata possono essere usate in congiunzione al salto con effetti identici a quelli che si ottengono se non saltate. Solo che ci sono certi nemici che volano e quindi…oh, lasciate perdere.

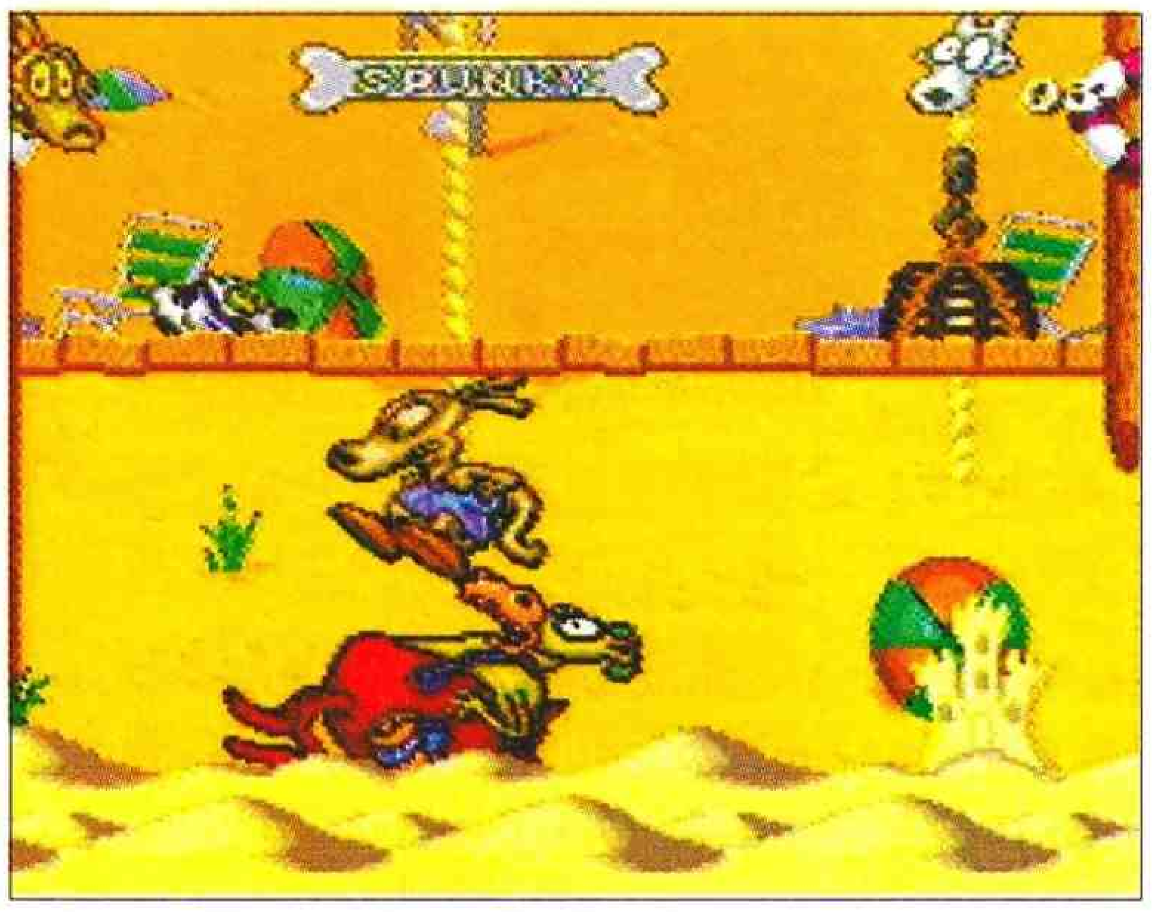
Allora, ho un piano: l'università della Terza Età. Tutto quello che dovete fare è votare per me alle prossime elezioni e sperare che diventi Ministro della Pubblica Istruzione. Il mio progetto è estremamente chiaro e semplice.

Mi batterò con l'anima, il cuore e le armi per istituire una "De-scuola", appositamente per gli anziani. Chiarisco il concetto: se un pimpo va a scuola a 6 anni per imparare, è giusto che un anziano vada a De-scuola a sessanta per ritornare ignorante e godersi quella decina d'anni che gli rimangono campando alla grande fregandosene di tutte le nozioni accumulate nel tempo, che tanto i vecchi oggi non li sente più nessuno e poi senza pensieri si sta meglio. Non si diventa dementi, mi raccomando, semplicemente ignoranti. Se invece uno vuole diventare completamente acefalo può guardare tre/quattro ore di fila i cartoni della Nickelodeon, della cui scuderia di personaggi fanno parte proprio Rocko (un canguro fesso) e Spunky (un botolo pulcioso



Appoggiatevi sulla coda e spazzate via questo bestione prima che si pappi il vostro piccolo amico.





sulla cui coccia cadde un televisore quando era cucciolo). Non bisogna dimenticare che le piattaforme fanno ormai parte delle vita di tutti noi, e i signori della Viacom hanno deciso di ribadire il concetto: controllando Rocko, dovete evitare che Spunky si infili in qualche casino, e per fare questo dovrete, aha, utilizzare sapientemente le piattaforme (e non solo quelle) che compongono ogni livello. Tenendo presente che il botolo pulcioso è totalmente acerebrato per via dell'impatto col televisore, ma che comunque vi vuole un bene dell'anima, sta a voi intrepidi canguri cinofili evitare una brutta fine al quadrupede: dovrete spianargli la strada malmenando con incoscienza tutti i nemici che incontrate sul suo cammino (che poi è anche il vostro: Spunky va sempre dritto nella direzione verso cui guarda?), e utilizzare gli oggetti che trovate per fargli fare la strada che ritenete più opportuna. I livelli infatti sono una scusa dei programmatori per disegnare dei labirinti, ma la mappa - con le posizioni dei due deficienti - è visualizzabile in ogni momento mettendo in pausa il gioco. Spunky perde energia se entra in contatto con i nemici o se va sott'acqua per troppo tempo, però per fortuna ci sono milioni di modi per risparmiargli qualche pena: addirittura Rocko dispone di un inventario pieno di oggetti utili, tipo ossa vitaminizzate o palloncini per far gonfiare il cane e farlo volare fuori dai burdell'. Inoltre troverete un bel po' di aggeggi strani che potranno aiutarvi nel dirigere Spunky verso la fine del livello (rappresentata da un idrante), ma anche una cifra spaventosa di pericoli, tipo tritarifiuti assassini, lavatrici affamate e calzini bombaroli (?). Complessivamente, *Rocko's Modern Life* è uno dei tanti figli di *Lemmings*, con la differenza che non c'entra molto con il padre. Evidentemente i geni della madre erano sufficientemente anomali per creare qualcosa di decentemente originale, ma poi chevvefrega, d'estate fa caldo e a queste cose non ci fa caso più nessuno. L'unico guaio del gioco è che non si può far esplodere il cane... E su, non mi guardate male, che vogliamo fare, il processo alle intenzioni?

• *Apecar*

Una volta che avete raggiunto il traguardo non vi resta altro che abbracciare Spunky e farvi riempire di leccate. Non sarà il massimo della vita, ma è comunque molto gratificante.

COMMENTO

SN SUPER NES

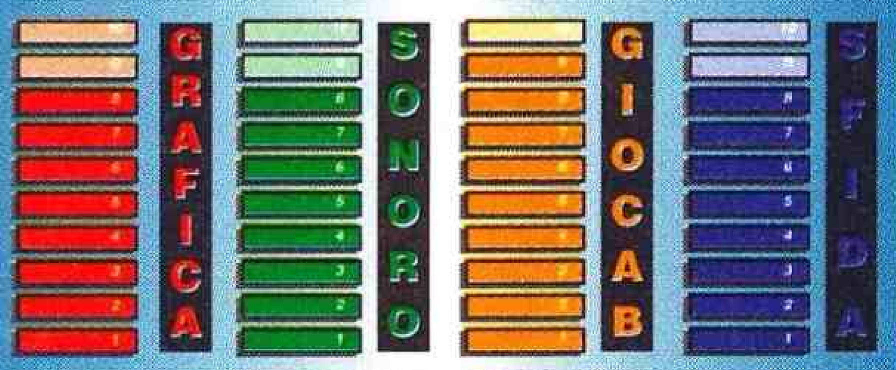
Quelli della redazione sono dei cani (povero ciccio, non lo capisce nessuno a lui, NdRandom). Solo perché mi odiano, arrivano a relegare *Rocko's Modern Life* in due infime pagine. Date retta a chi non vi ha mai tradito, *Rocko's* è un gioco piacevolmente infame. All'inizio non capite perché state giocando a qualcosa di così imbecille, poi diventa tutta vita. A parte che i personaggi della Nickelodeon sono splendidi e animati in modo demenziale, ma è proprio il gioco a essere strano, forse perché è abbastanza originale e tutto da scoprire e capire. Non è un arcade puro e semplice, a volte bisogna fermarsi a guardare la mappa per capire dove andare. Ogni livello dopo il terzo è una sfida perfida, ma tanto ci sono le password e non rischiate di rigiocare sempre la stessa partita. Non so quanto durerà in mano a voi giocatori esperti, ma in questo periodo di giochi rarefatti e nefandi, *Rocko's* è un'eccellente break tra una partita a *Stunt Race FX* e l'altra.

Si ringrazia Megaboy • Roma

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Rocko's Modern Life**
Casa	**ViaCom New Media**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**2**

AZIONE

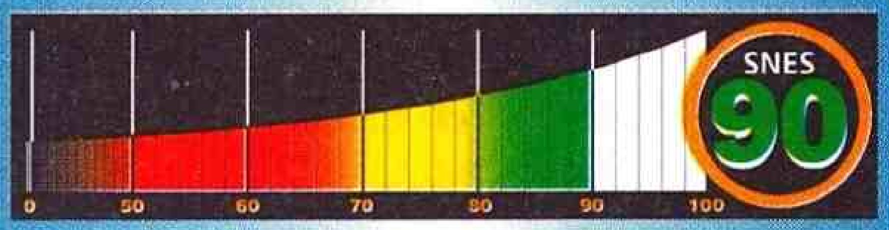


Estremamente idiota e ben disegnata. Spunky è un capolavoro

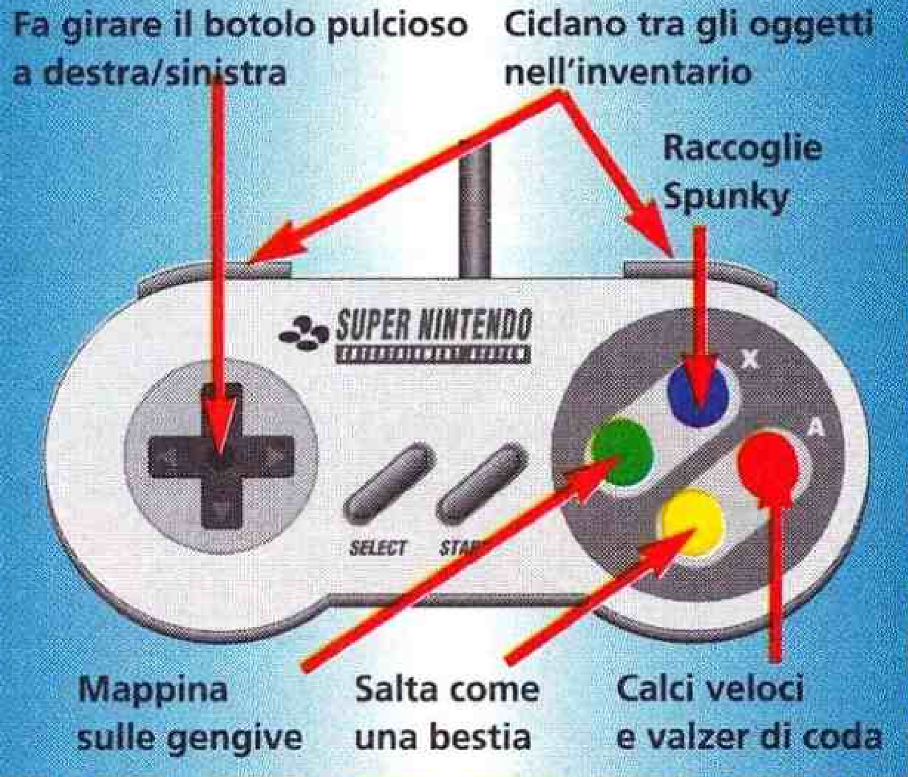
Stessa storia. Musiche senza testa ed effetti di gomma

Bisogna farci la mano, è originale. Poi, saranno tutte ore tolte al sole e al mare

Non lo mollerete finquando non vi suderanno le mani, ma giocherete volentieri coi guanti



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

KEN GRIFFEY JR. - MA

BASEB

Se c'è una cosa che gli americani apprezzano più della torta di mele, questa cosa è sicuramente il Baseball. Un uomo solo contro un'intera squadra, il massimo della sfida, il vero spirito americano si esalta.

Negli States si stanno svolgendo i Mondiali di Calcio, ma sembra che ai discendenti dei pellegrini del Mayflower la cosa non interessi più di tanto. Non possiamo dare loro torto, le finali del campionato di Hockey, quelle dell'NBA, i camp estivi di Football Americano e la partita degli All Stars di Baseball. Cosa possono chiedere di più?

Certo, anche il calcio è uno sport capace di muovere interessi non indefferenti, di pubblico e di capitali, ma non può certo essere rapportato agli sport d'oltre Oceano. Come scriveva solo il mese scorso un giornalista di Boston "...come possiamo essere interessati a uno sport del genere quando noi americani esportiamo eventi sportivi altamente spettacolari in tutto il mondo? Il calcio è un sport per emigranti...". Bella lì! Così abbiamo avuto la riconferma che gli americani sono dei cofani senza cerebro. Al di là di simili demenziali affermazioni, il baseball, pur non raggiungendo le sublimi emozioni che il calcio sa regalare, è uno sport non del tutto disprezzabile. Molti di noi hanno appreso le regole di questo gioco grazie alle simulazioni che hanno invaso il mondo dei videogiochi su ogni piattaforma disponibile. Inoltre, è uno sport che ben si presta alla replica al silicio. Uno contro uno fino al momento in cui non viene colpita la palla, campo di gioco limitato e soprattutto fisso. *Ken Griffey Junior* è forse uno dei titoli migliori usciti finora. Gli sprite dei battitori sono, volutamente enormi e quasi grotteschi, la grafica della simulazione vera e propria è decisamente curata e l'azione è veloce. Inizialmente, bisogna abituarsi al fatto che il campo non viene mostrato nella sua totalità, e che, una volta colpita la palla, la visuale si allarga alla zona di campo verso cui è diretta. Questo provoca confusione soprattutto se si sceglie di giocare con gli "esterni" non gestiti dal computer e che non si possono vedere finché la palla non ha toccato terra. La cosa cambia se è il CPU a muovere i giocatori verso la palla, ma in questo caso la limitazione è data dall'impossibilità di scegliere verso quale base lanciare, rischiando così di subire punti per un

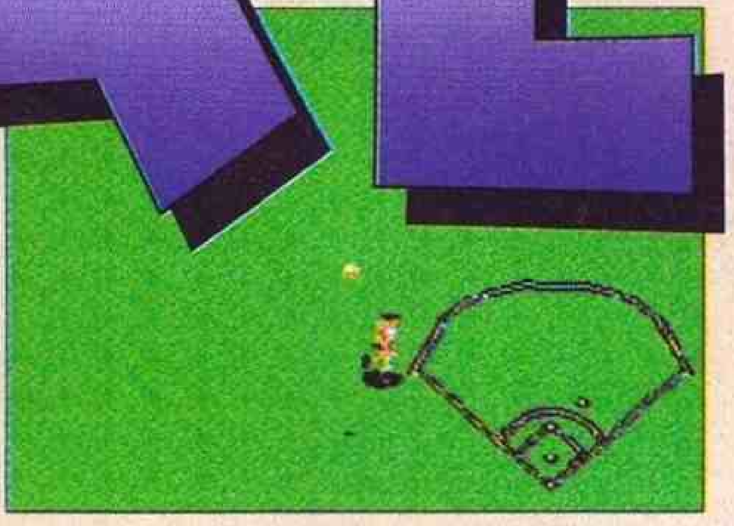
Quando i giocatori non sono d'accordo con le decisioni dell'arbitro, non perdono tempo per dimostrare la loro contrarietà, ma di solito l'arbitro è irremovibile!

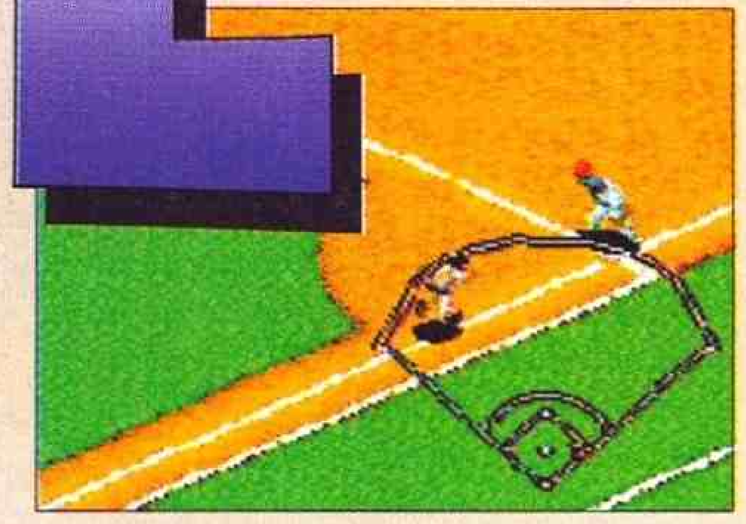
errore non voluto né provocato.
Le opzioni presenti sono numerose, dalla possibilità di competere in un mezzo campionato oppure in un'intera stagione (da notare che le conference sono quelle attuali, quindi 6), a quella di decidere se modificare o meno l'aspetto dei giocatori. I lanciatori reagiscono in maniera molto spontanea alla fatica e, dopo un certo numero di lanci cominceranno ad avere il fiatone e converrà cambiarli per evitare il rischio di farsi sommergere dagli avversari. Un particolare fastidioso di *KGjMJB* è che i battitori avversari difficilmente sbagliano il colpo. Questo non vuol dire che siano infallibili e collezionano fuoricampo uno dietro l'altro, ma che, anche se il nostro lanciatore tira il più assurdo dei "Ball", l'avversario colpisce la palla. Tutto sommato, comunque, il gioco è divertente e piacevole da giocare, forse il miglior titolo dedicato al Baseball uscito per SNES da parte di casa Nintendo.

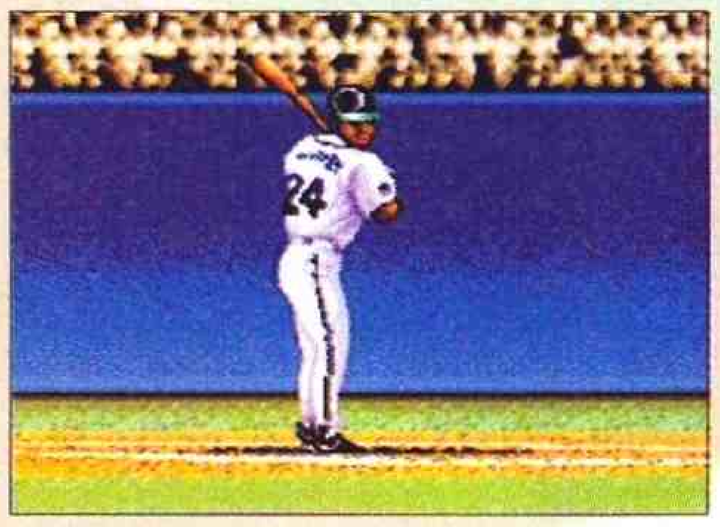
• *Random*

YOR LEAGUE
ALL

Gli sprite dei battitori sono enormi e ben caratterizzati, uno degli aspetti graficamente più piacevoli del gioco.







VOLERE E POTERE

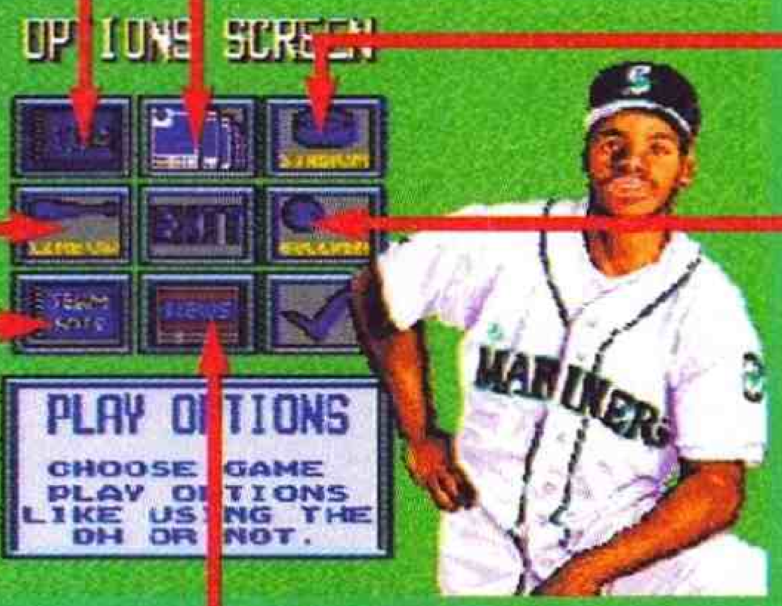
Il faccione di Ken Griffey Junior fa bella mostra di sé nello schermo delle opzioni. Durante lo svolgimento del campionato potrete sempre accedere a qualsiasi particolare vogliate controllare.

Il calendario delle partite disputate e da disputare, giorno per giorno.

Le schede delle squadre sono tutte qui per essere visionate.

Nelle partite amichevoli, vi è data la possibilità di scegliere in quale stadio giocare.

Il roster può essere modificato a piacimento.



È possibile visionare tutte le statistiche relative alle varie squadre e cambiare i nomi dei giocatori.

I lanciatori possono essere visionati in base alle loro caratteristiche.

Le classifiche dei vari gironi vengono illustrate in ogni dettaglio.

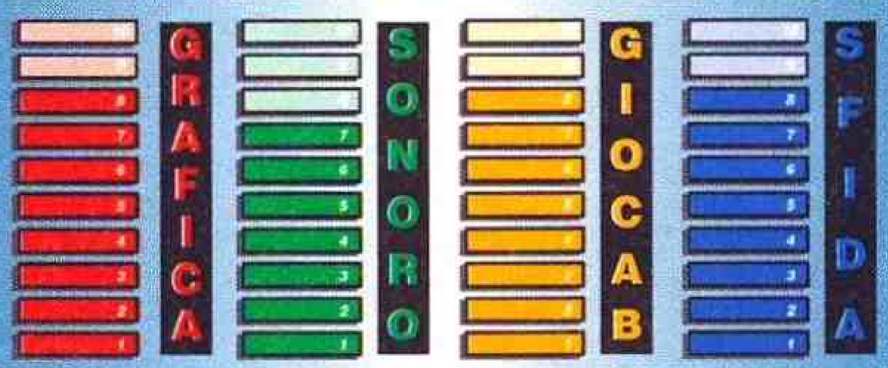
COMMENTO

Niente male davvero, un ottimo gioco di Baseball, ben realizzato e graficamente intrigante. I grossi sprite dei battitori e le loro piccole manie (masticare tabacco, fare palloni con il chewing gum) rispecchiano quello che è il modo di essere dei giocatori americani. L'azione è veloce, anche se quando si effettua un fuoricampo ci si aspetterebbe di più. La possibilità di giocare un intero campionato (la bellezza di 162 partite), oppure una porzione di esso, lo rende sicuramente longevo, inoltre giocare in due è sicuramente uno spasso. I particolari negativi non influiscono più di tanto sulla giocabilità, fatta eccezione per l'impossibilità di controllare i propri "esterni" sulle palle alte, e sulla base verso cui viene lanciata la palla che, a volte, provoca degli errori veramente grossolani e per niente logici. *KGjMLB* è, comunque, un titolo che non dovrebbero lasciarsi sfuggire gli appassionati di Baseball, per quanto riguarda gli altri, gli asportivi, gli apolitici, gli afoni e gli asettici, forse è meglio lasciar perdere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Ken Griffey Junior
Casa	Nintendo
N°Giocatori	2
Continua?	Salvataggio
Livelli di difficoltà	1

SPORTIVO



Grafica: Carina e molto curata. Ottimi gli enormi sprite

Sonoro: Effetti piacevoli, ma le musiche sono inutili

Giocabilità: Giocabilissimo, peccato sia quasi impossibile giocare senza l'aiuto del computer

Sfida: Si possono giocare ben 162 partite più i play off, ho detto tutto

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

CHI NON SI FA VEDERE NON SI FARÀ SENTIRE.

SIM HI•FI '94
26° Salone Internazionale Strumenti Musicali, High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo.

E ancora: Videoproiezione, Home Computer, Home Theatre, Car Stereo, Computer Grafica. Le novità 1994-95 da tutto il mondo. La più avanzata proposta tecnologica. La più grande vetrina europea per gli operatori e per il pubblico.

Il più ricco festival di fine estate. Cento manifestazioni speciali. Conventions. Concorsi. Spettacoli. Incontri. Gare. Premi. Prove pratiche. Meetings. Workshops.

E la novità di "HEI - Home Entertainment Insieme '94". Home Video, CD audio e video, Editoria interattiva su CD, Videogames avanzati, Realtà Virtuale, Multimedialità. A "New Technology" le anticipazioni del futuro. A "Future Store" gli acquisti di software in Fiera.

HEI 94 HOME ENTERTAINMENT INSIEME

Ingressi: *Pubblico - Porta Meccanica e Porta Edilizia.*
Operatori - Reception di Via Spinola.
Orario: *9.30 - 19.00* ***Aperto al Pubblico:*** *15 - 16 - 17 - 18.*
Giornata Professionale: *Lunedì 19.*
Segreteria Generale: *Via Domenichino, 11 - 20149 Milano*
Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - Telex 313627.

SIM HI•FI

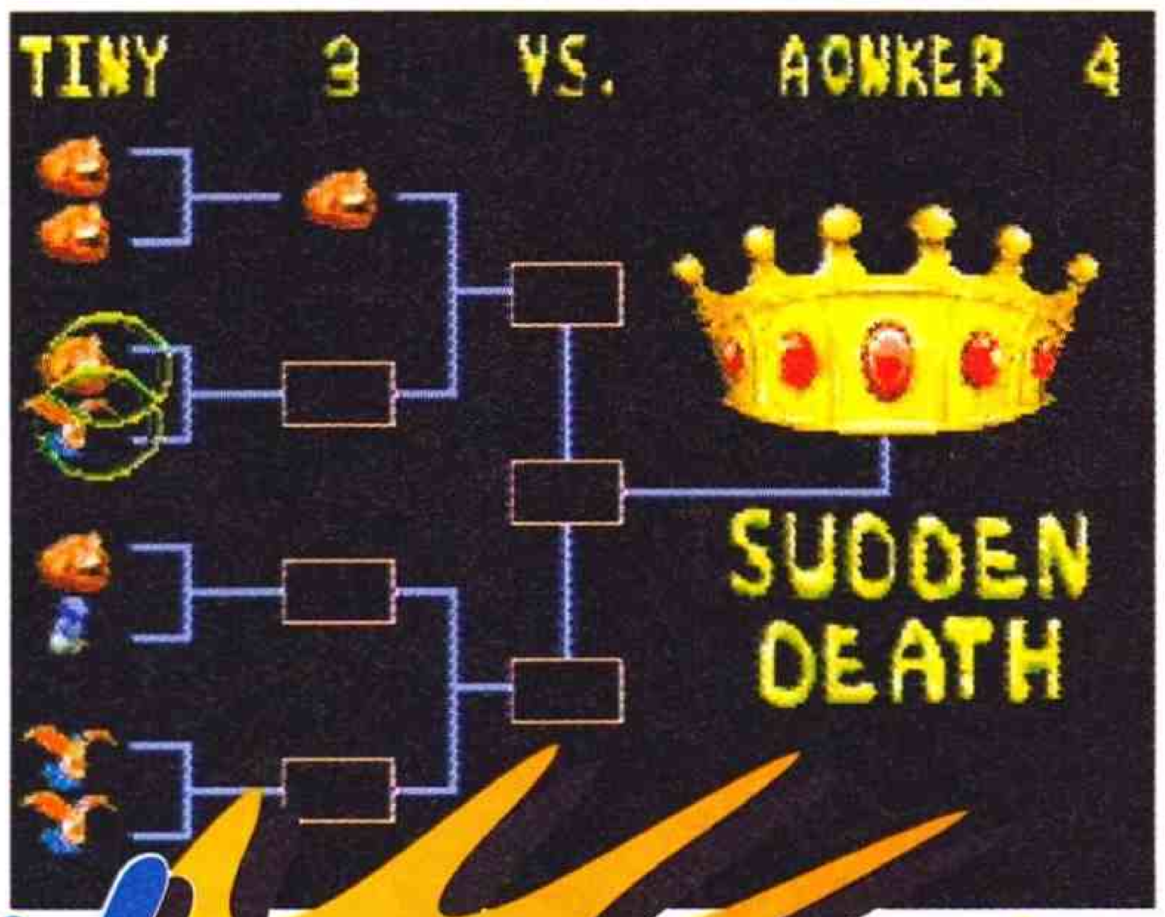
CAMBIALAMUSICA

FIERA DI MILANO dal 15 al 19 Settembre 1994

E' un'iniziativa ASSOEXPO

FIERA MILANO

L'Interplay ha già capito tutto del mondo dei picchiaduro. La regola base è: quando fai un gioco, non farlo subito bello e completo, non ti conviene, tanto poi fai uscire un seguito migliorato ma essenzialmente identico e lo vendi allo stesso prezzo. Morale: la Capcom è una maestra di vita.



CLAY FIGHTER Tournament

La recensione potrebbe anche concludersi qui, tanto è la solita storia. Ormai è inutile comprare un picchiaduro a incontri appena uscito: basta aspettare qualche mese, che inevitabilmente esce il seguito e la cartuccia del primo episodio si trasforma in carta straccia. Comunque sia, ho il compito di illustrarvi il gioco, quindi, se non avete letto la recensione di *Clay Fighter* uscita sul numero 24 di GP, andate pure avanti, altrimenti saltate subito al commento.

Un meteorite misterioso è piombato su un circo e da quel momento strane cose sono cominciate ad accadere. Stravaganti personaggi sono apparsi come per magia e il loro intento è diventare Signori del Circo. L'unico modo per mantenere l'ordine è di indire un torneo, dove tutti gli aspiranti al titolo avranno la possibilità di sfidarsi per stabilire chi sia veramente il più forte. Gli iscritti sono decisamente fuori dal comune e ognuno di loro ha un vastissimo repertorio di colpi segreti da sfoderare. Si spazia da una giunonica valchiria capace di lanciare dirompenti acuti a una zucca di Halloween con tanto di corpo svolazzante. C'è Taffy, che è la mutazione di una Big Bubble, e c'è il Blob che si diverte un mondo a segare a metà il gommoso rivale. Non mancano naturalmente Bad Mr. Frosty, il cattivissimo pupazzo di neve, e Tiny, che sembra un incrocio tra Schwarzenegger e Bob di "Non è la Rai". Chiudono l'elenco Bonker, il pagliaccio dall'umorismo discutibile, e un grassissimo emulo di Elvis.

La cosa che comunque diversifica maggiormente *CF* dai suoi simili è la sua veste grafica. I personaggi, infatti, sono tutti stati realizzati con della plastilina e poi digitalizzati, e il risultato è davvero sorprendente oltre che originale. Tra l'altro, le mosse speciali sono veramente tantissime, più di quelle di ogni altro picchiaduro in circolazione, e tutte molto spettacolari, vista anche la particolare struttura dei combattenti. Il Blob, per esempio, può trasformarsi da semplice palla di pongo a sega circolare, guantone da boxe, blocco di marmo, scarpa e, se batte l'avversario, in scintillante coppa.

Per quanto riguarda le differenze tra le due versioni, queste riguardano principalmente l'aspetto grafico, e purtroppo niente è stato fatto per l'incerta collisione tra sprite. La giocabilità è quindi rimasta immutata, ma in compenso adesso il gioco ha un aria più curata e definitiva. Ovviamente è stata anche inserita la possibilità di effettuare un vero e proprio torneo a eliminazione diretta, ma questo da solo non potrebbe minimamente giustificare l'uscita di una nuova cartuccia e appare più come una scusa per gli effettivi miglioramenti grafici. Insomma, più che una Tournament Edition, questa sembra una De Luxe Edition.

• Trust

Nel primo *Clay Fighter*, lo sfondo di questo stesso livello era rappresentato da una chitarra. Ora c'è questo strano Elvis...

COMMENTO

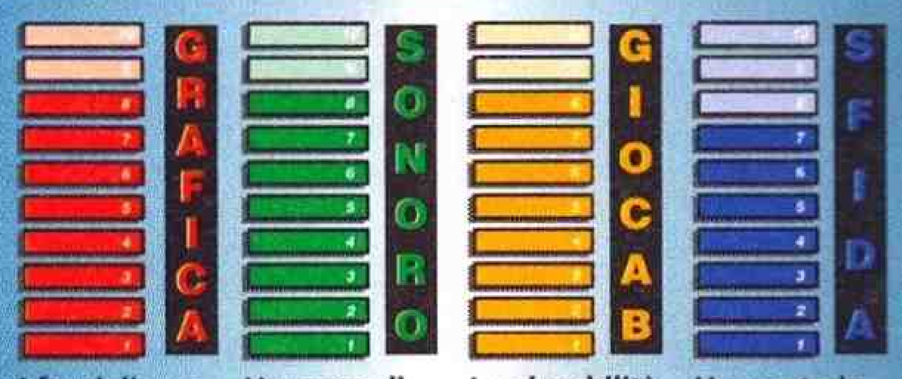
SN SUPER NES

Ebbene, è impossibile negarlo: *CF Tournament* è tutto ciò che avrebbe dovuto essere il primo *Clay Fighter*. La qualità grafica dei fondali è decisamente migliorata, i background sono stati ridisegnati e alcuni sono stati addirittura cambiati totalmente. Sono state inserite nuove schermate per la selezione del personaggio e ora è anche possibile scegliere la colorazione del proprio combattente. Ci si può sfidare nel modo versus, oppure si può tentare una scalata solitaria nel modo classico o nel nuovo torneo. Insomma, adesso il gioco è veramente completo e non dà più la sensazione di essere stato realizzato in fretta e furia. Purtroppo i cambiamenti non sono abbastanza rilevanti da giustificarne l'acquisto se possedete già la vecchia versione. Per quanto riguarda il voto, questo è stato abbassato (invece di essere alzato) un po' per segnalare la bassa operazione commerciale, un po' perché in questi giorni dovrebbe uscire l'ultimo (e speriamo definitivo) capitolo di *Street Fighter II*, che dalle foto sembra promettere molto bene.

SCHEDA TECNICA

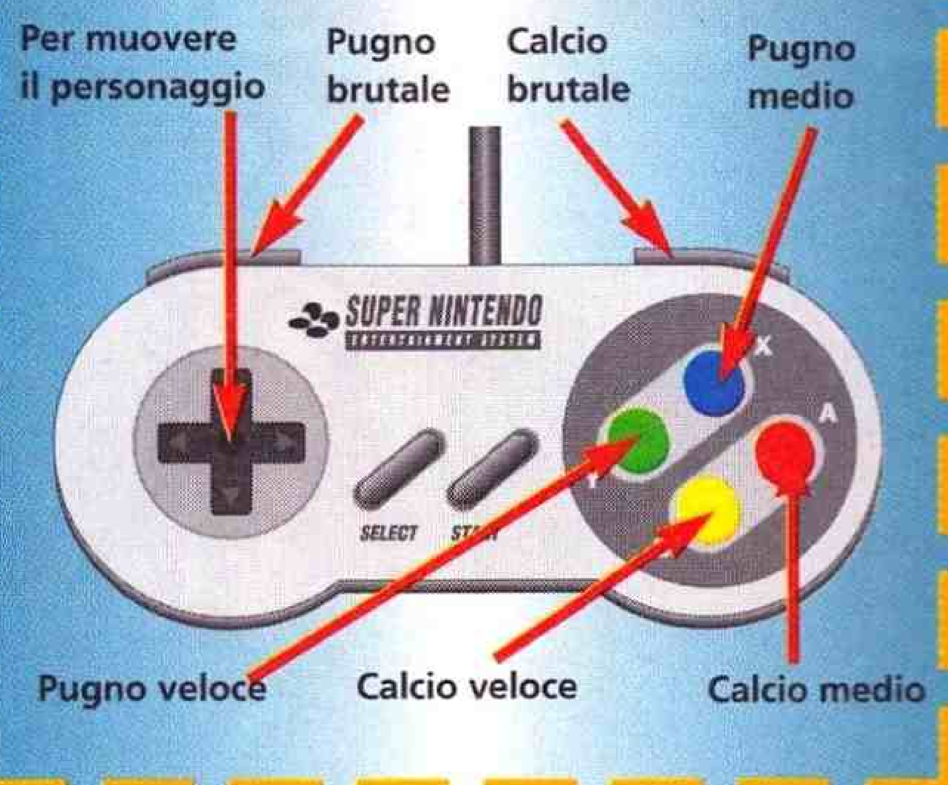
Titolo	**Clay Fighter Tournament**
Casa	**Interplay**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**3**

PICCHIADURO



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
I fondali sono stati notevolmente migliorati e gli sprite sono rimasti fantastici	Un sacco di suoni digitalizzati e simpatiche musichette	La giocabilità è rimasta identica al primo *Clay Fighter*	Un punto in più per un torneo in più

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

L'UNIVERSO DELL' ELETTRONICA RUOTA INTORNO A MEDIA WORLD.

Media World

Gruppo METRO

VIDEO • TV • HI-FI • COMPUTER • VIDEOGAMES • DISCHI • FOTO

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI

MEDIA WORLD CURNO presso Centro Commerciale Curno - Via E. Fermi 1 - Curno (BG)
MEDIA WORLD RIMINI presso Romagna Center - P.za C. Colombo 3 - Fraz. Capanni - Savignano Rubicone (FO)
MEDIA WORLD PAVIA presso Centro Commerciale Montebello - Via Ing. Mazza 50 - Montebello d. Battaglia (PV)
MEDIA WORLD COMO presso Centro Commerciale Mirabello - V.le Lombardia 68 - Mirabello di Cantù (CO)
14 Luglio Grande Apertura nuovo MEDIA WORLD a Gallarate (VA) in V.le Milano 99/103

Tutti i marchi e lochi citati appartengono ai loro legittimi proprietari.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SEGA™

IMPORTAZIONE GIOCHI DA TUTTO IL MONDO

ESCLUSIVISTI ACTION-REPLAY PER TUTTI I FORMATI

STOCK GIOCHI A BASSO PREZZO

PER QUALSIASI INFORMAZIONE E PER RICEVERE I LISTINI:
TEL. 055/219491 - FAX 214684
CALAMAI VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE

CONSOLE GAMES

VENDITA - PERMUTA - NUOVO - USATO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
51015 - MONSUMMANO TERME (PISTOIA) - VIA EMPOLESE, 36
TEL. 0572/953618 - FAX 0572/951864

MEGADRIVE

M.D. II + FIFA INT. 289.000
M.D. II + GIOCO 259.000
ALADDIN
ALIENS
ART OF FIGHTING
WORLD CUP USA 94
DRAGON
ETERNAL CHAMPIONS
FATAL FURY II
MORTAL KOMBAT
N.B.A. JAM
MEGA TURICAN
OUT RUNNERS
ROBOCOP V TERMINATOR
KICK OFF 3
SONIC 3
SENSIBLE SOCCER
SHANGHAI 2
SAMPRAS
STAR TRECK
SUBTERRANIA
SUPER STREET FIGHTER II
VIRTUA RACING

3DO

3DO RGB SCART + 2 GAMES 1.399.000
(SENZA MODULATORE, FUNZIONA SU QUALSIASI TELEVISORE CON PRESA SCART A SCHERMO PIENO)
WHO SHOT JOHNNY ROCK?
MEGA RACE
ULTRAMAN POWERED
JURASSIC PARK
WACKY RACES
POWER KING DOM
ORION OFF ROAD
OUT OF THIS WORLD
GHOST HUNTER
SUPER WING COMMANDER
DOCTOR HAUZER
DRAGON'S LAIR
SEWER SHARK
THE HORDE
TAKERU
TETSUJIN
MICROCOSM

SUPERNINTENDO

S. NINTENDO 259.000
S. NINTENDO + SUPER MARIO WORLD 289.000
ASTERIX
ALADDIN
JURASSIC PARK
FIFA INT. SOCCER
YOUNG MERLIN
NBA JAM
TECMO BASKET
MEGAMAN X
POP'N TWIN BEE II
SECRET OF MANA
FATAL FURY SPECIAL
STAR TREK
SUPER METROID II
KICK OFF 3
CLAY FIGHTER
SUPER STREET FIGHTER II
DRAGON
NINJA WARRIORS
KING OF DRAGON
WORLD CUP USA 94
SAMURAI SHODOWN
SUPER 4 WD
VAL D'ISERE CHAMP.

MEGA OFFERTE

ANOTHER WORLD ITA	48.000
CASTELVANIA ITA	79.000
ROCKET KNIGHT ADV.	89.000
FIFA INT. SOCCER	99.000

SUPER OFFERTE

PARODIUS ITA	79.000
FINAL FIGHT 2 ITA	79.000
SUPER TENNIS ITA	79.000
CASTELVANIA ITA	79.000
GODS ITA	79.000
FASH BACK ITA	99.000
AXELAY ITA	79.000
SPIDERMAN XMEN ITA	79.000
STARWING ITA	59.000
S. M. WORLD ITA	59.000
F. ZERO ITA	75.000
ALIEN 3 ITA	89.000
MORTAL KOMBAT	99.000

JAGUAR

JAGUAR RGB SCART 590.000
ALIEN VS PREDATOR
CHECKERED FLAG II
DOOM
CRESCENT GALAXY
CLUB DRIVE
KICK OFF 3
WOLFENSTEIN 3D
TEMPEST 2000
TINY TOONS

MEGA CD

ANOTHER WORLD 2
DRACULA
ECCO CD
SONIC CD
MORTAL KOMAT
SYL PHEED
THUNDER HAWK
CDX
MEGA CD 2 + GAME 449.000

PER I TITOLI NON IN LISTINO, ACCESSORI, GIOCHI PER GAMEBOY, NEO GEO GAME GEAR, NES, MASTER SYSTEM II, AMIGA CD 32 - TELEFONARE

VIENI ATROVARCI. SIAMO A SOLI 2 KM DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME, DIREZIONE MONSUMMANO T. (DESTRA)

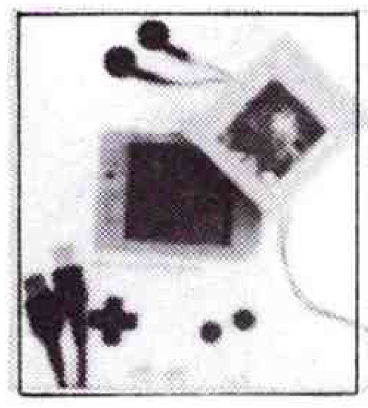
"SIAMO APERTI LA DOMENICA"
(CHIUSO IL MARTEDÌ)

Games & GAMES

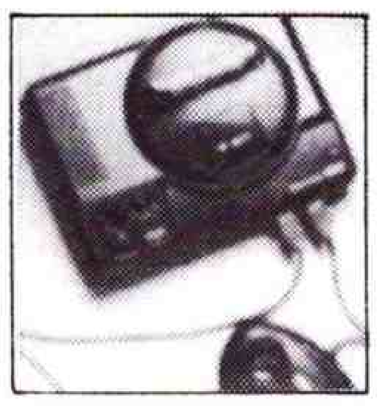
Via Portanova, 18/A
40123 Bologna
Telef. 051/22.67.55

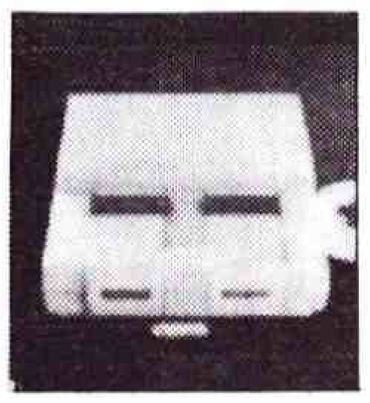
By Cartoleria Portanova

tutto il meglio per:


GAMEBOY

GAME GEAR


MEGADRIVE


SuperNintendo

A 32 CD

3DO

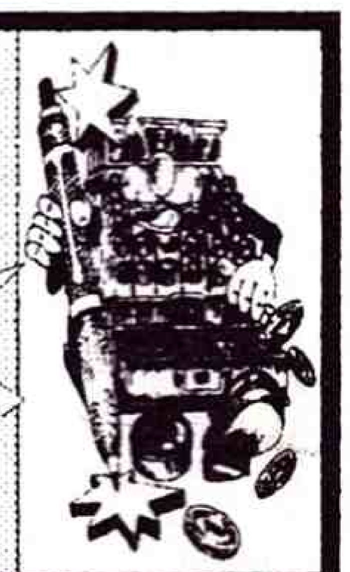
inoltre videogiochi per:
PC MS-DOS - CDROM - AMIGA

AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da tutto il mondo !!

TELEFONA !
HOTLINE
011/ 548920



LYNX	GAMEBOY	MEGADRIVE	JAGUAR
SUPER OFF ROAD	SUPERMARIOLAND 3	VIRTUA RACING	BRUTAL SPORTS F.
DESERT STRIKE	F1 POLE POSITION	SENSIBLE SOCCER	TEMPEST 2000
SHADOW OF BEAST	BARBIE	WORLD CUP USA 94	ALIEN VS PREDATOR
EUROPEAN SOCCER	SENSIBLE SOCCER	INDIANA JONES	
J.CONNORS TENNIS	BATMAN	F1 DOMARK	
DESERT STRIKE	TURRICAN	VIRTUAL PINBALL	
DOUBLE DRAGON	TINY TOONS 2	GODS	
BEACH VOLLEY	BATMAN	STREET FIGHTER 2	
CALIFORNIA G.	LA SIRENETTA	SONIC SPINBALL	
MS PACMAN	NINJA TURTLES	RYAN G.SOCCER	
PACLAND	MICKEY'S MOUSE.	STREET OF RAGE 3	
LYNX CASINO'	BOULDER DASH	FIFA SOCCER	
STEEL TALON	SUPER KICK OFF	J.MADDEN 94	
	PINBALL DREAMS	NBA JAM	

ACQUISTANDO 2 CARTUCCE PER SNES, GB. o MD. 10% SCONTO

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER GAMEBOY-LYNX e GAME GEAR

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MODALITA' DI PAGAMENTO :
Contrassegno + spese postali
Carta di credito (CARTASI)
Corriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000

CartaSi

PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128-TORINO
VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233

Non capisco la cocciuta ostinazione, dimostrata dagli alieni di mezzo universo, nel voler conquistare a ogni costo il nostro pianeta. Come può un essere, dotato di raziocinio, desiderare di invadere un mondo le cui caratteristiche sono le piogge acide, il buco dell'ozono, e i programmi culturali di RAI 3?

Anche se le aspettative potevano essere diverse, il gioco si risolve in un noioso sparatutto.

Ora, a parte la plateale mancanza di originalità che tutto ciò comporta, viene spontaneo domandarsi se alla base di questa scelta non stia, per caso, una punta di orgogliosa presunzione da parte di noi, rappresentanti del genere umano (si fa per dire, almeno per quanto mi riguarda, NdVordak), nel considerarci ancora oggi, a quasi cinquecento anni dalla rivoluzione copernicana (risalente al 1507), "abitatori del centro dell'universo". Sarebbe interessante, a questo proposito, scoprire se, da qualche parte dello spazio inesplorato, esiste davvero qualche forma di vita senziente, e se il suo livello tecnologico ha già raggiunto qualcosa di paragonabile ai videogiochi. Chissà se anche i "loro" giochi spaziali prevedono una strenua difesa del pianeta natìo o la ricerca di un nuovo mondo, più o meno incontaminato, da abitare. Lasciando da parte queste nebbiose riflessioni da dopo-sbornia serale, sono costretto, mio malgrado, a inquadrare l'ultima creatura della Sega per il proprio lettore ottico, proprio nel gruppo degli "Earth Defenders". In *AX 101*, infatti, ai comandi di uno smagliante caccia interstellare iono-propulso, nucleodirompente, iperintegrat... insomma, alla guida del vostro veicolo da combattimento, dovrete, in qualità di ultima speranza della difesa terrestre, e come miglior pilota dell'intera Federazione, ecc. ecc., riuscire a respingere, praticamente da soli, o quasi l'attacco di una misteriosa flotta aliena, le cui armi devastanti hanno cominciato a distruggere le principali città terrestri. Ma se la trama non rappresenta un capolavoro di originalità, neanche le modalità di gioco si distinguono per eccessiva novità o stravaganza: il gioco è fondamentalmente uno sparatutto alla *Sewer Shark*, in cui l'unica cosa che si controlla sullo schermo è un mirino con il quale collimare gli sprite in movimento sullo schermo, mentre sullo sfondo viene "proiettato" una specie di filmato con cui non è possibile interagire in alcun modo. La principale differenza che caratterizza questo titolo da altri giochi analoghi (ad es. *Tomcat Alley*, *Microcosm* e *Sewer Shark*), è che, mentre negli altri casi si è fatto uso di sequenze filmate e, successivamente digitalizzate, in *AX 101* gli sviluppatori hanno preferito affidarsi interamente alla "Computer Graphics" generando così delle sequenze interamente costruite da oggetti rappresentati da una dettagliatissima grafica poligonale di grande effetto e di sicura efficacia. Per il resto, nulla da segnalare, se non la patetica presenza di alcune "smart bomb", e una improponibile scarsità di livelli di gioco.

La grafica, a differenza di altri titoli di questo tipo, è rappresentata da immagini costruite con dei poligoni.

• Vordak

COMMENTO

MEGADRIVE MD CD-ROM

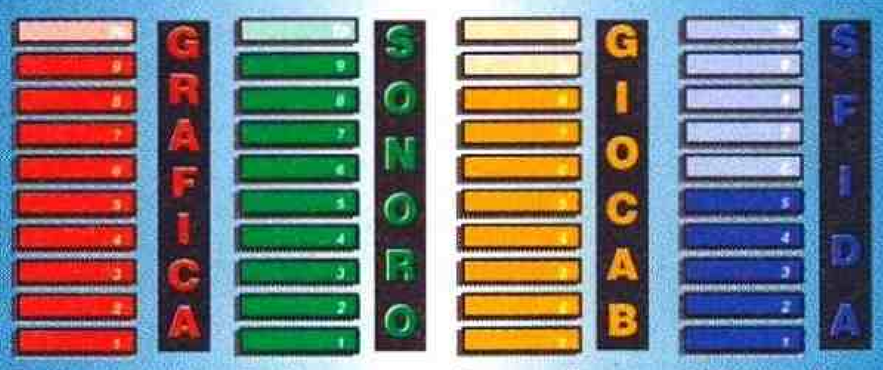
La prima partita a *AX 101* è certamente un'esperienza entusiasmante: effettivamente la grafica, a parte, forse, la laconica scarsità di colori che contraddistingue da sempre il Mega CD è di ottimo livello e riesce a realizzare degli effetti speciali (notevolissimo il "morphing" impiegato, in particolare) mai visti in una normale sequenza in Full Motion Video. Il sonoro è estremamente coinvolgente e, grazie all'ottimo abbinamento dei brani che meglio sottolineano l'aumento della tensione con le sequenze effettivamente più impegnative, riesce a "inchiodare" il giocatore alla sedia sino alla fine del gioco. Sfortunatamente, l'epilogo dell'intera storia non tarderà molto a giungere, visto che al livello più facile il gioco si può tranquillamente finire in meno di un'ora, e che gli altri due livelli di difficoltà variano solamente la resistenze degli scudi del proprio caccia e delle corazze delle navi nemiche.

Si ringrazia Newel • Milano

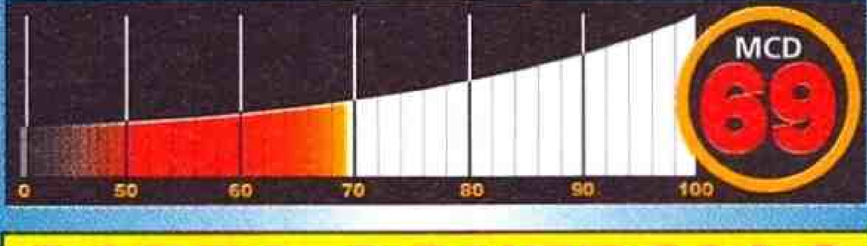
SCHEDA TECNICA

Titolo	**AX 101**
Casa	**Sega**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**3**

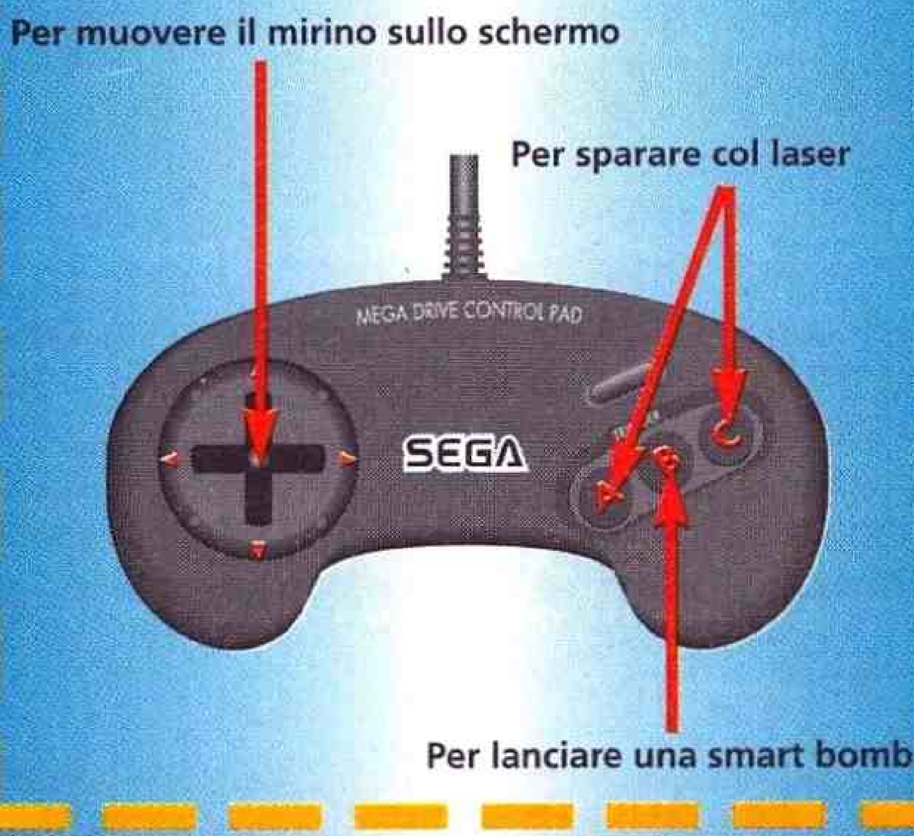
SPARATUTTO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Peccato per i colori, ma per il resto è ineccepibile	Ottimo l'accompagnamento musicale, generalmente buoni gli effetti sonori	Per quel poco che c'è da fare, i comandi rispondono velocemente e con precisione	All'inizio è sicuramente divertente e vorrete finirlo a tutti i costi, cioè circa un'ora dopo...



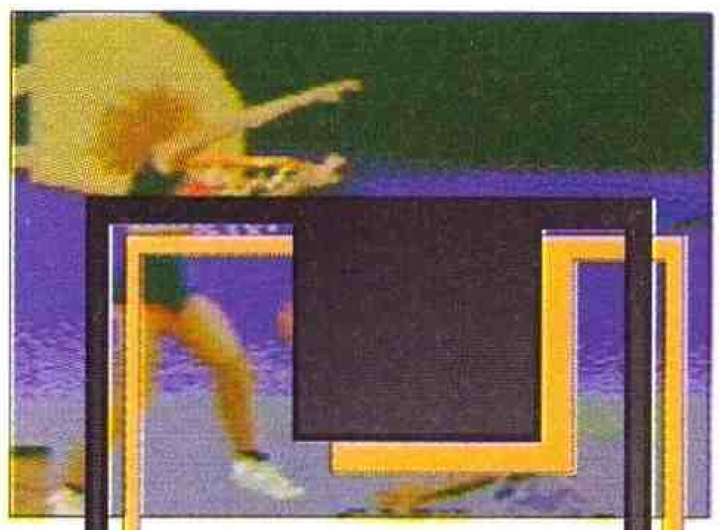
SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

Ma dove saranno finiti quegli sparatutto sugosi e allettanti che invitano all'ultra-violenza le giovani menti? Dove saranno finiti quei GdR che distolgono i ragazzi dai libri di scuola? Vabbuò, cucchiamoci questa ennesima, sanissima simulazione di basket e... zitti e mosca.



Jammit

Quando l'azione di gioco si avvicina al canestro e vi preparate a saltare, la visuale si stringerà così.

"Ehi, Joe, hai visto quella tipa che è passata di qui ieri mattina? Ma sì, dai, quella con delle curve da tornante di montagna... Non l'hai vista? Davvero? Beh, ti sei proprio perso qualcosa, amico. Mah, sarà che io c'ho un po' il chiodo fisso su 'ste cose, ma quando passa una gallonza con micropants e maglietta con visuale sull'ombelico mi scatta il radar e vado in brodo di sgnappere. No, guarda, è inutile che mi sfotti! C'è già la gente che fa la coda per sfottermi (questa è una citazione, NdR)! E poi non è colpa mia se tu preferisci le anatre protestanti! Qui nel quartiere lo sanno tutti che hai avuto dei problemi da piccolo, da quando hai visto tua madre e tuo padre che si infilavano nelle orecchie dei cetrioli! Comunque sia, arriva questa super-coscialiscia-chiomarossa-morbidosa e si mette a guardare proprio mentre stiamo giocando. Come a che? Noi del quartiere non siamo mica dei mollaccioni che si mettono a giocare con quelle cose, come si chiamano, quelle console, o con i dadi e i soldatini! Stavamo giocando a basket, naturalmente. Sì, OK, non era proprio basket regolamentare... Ma non c'è nulla di regolamentare qui: il campo è un parcheggio (pieno), il cesto è una cassa di arance (piena) e il pallone è un pallone da basket (sgonfio), per cui cosa pretendi? Questa bellimbusta (nel senso che aveva un gran bel busto), si ferma lì, si siede su un idrante e ci guarda mentre giochia-

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

In *Jammit* potrete giocare a otto tipi di basket "da strada" diversi, anche se soltanto sette di essi saranno direttamente accessibili: l'ultimo, Cutthroats, può essere giocato solo da cestisti che hanno superato altri sette round nella competizione a un giocatore.

• 1 ON 1
Regole:
Il primo a raggiungere ventun punti vince.
I falli sono attivi.
Il perdente viene eliminato.

• SWEAT
Regole:
Uguali al 1 On 1, ma senza nessun tipo di fallo.

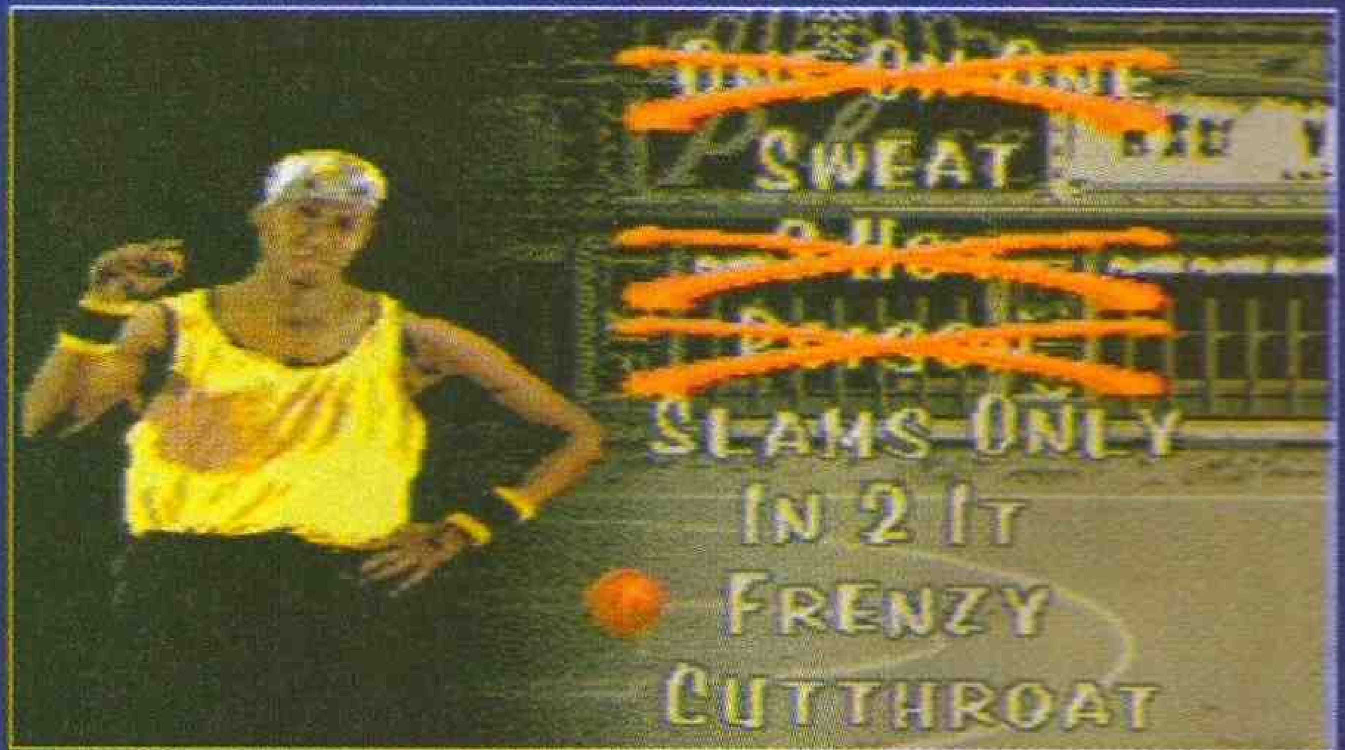
• 2 HOT
Regole:
Uguali al 1 On 1, ma se riuscite a fare canestro dalla "X" che si muove sul terreno, i punti vengono raddoppiati.

• POISON
Regole:
Uguali al 1 On 1; se un giocatore raggiunge un risultato esatto di 20 punti, il punteggio viene ridotto a 10. È molto importante usare una certa strategia dai 18 punti in su.

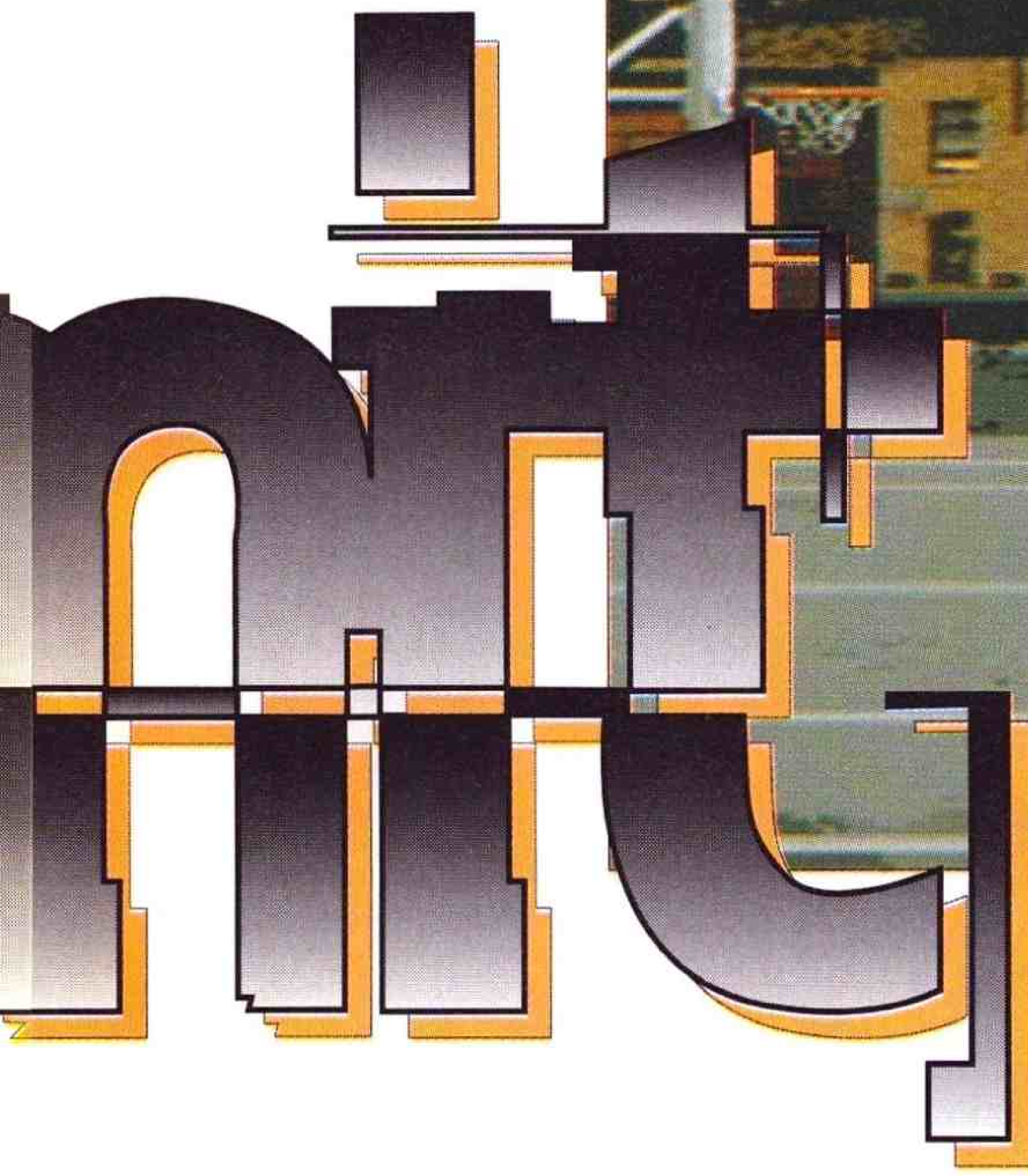
• SLAMS ONLY
Regole:
Non ci sono falli di nessun tipo e valgono soltanto gli "slam", i tiri sotto il canestro.

• IN 2 IT
Regole:
Falli attivi e due "X" mobili sul terreno. Valgono soltanto i tiri dalle "X" e, se si riesce a fare canestro quando le "X" sono unite, il punteggio viene raddoppiato.

• FRENZY
Regole:
Ci sono due palloni e la partita viene giocata soltanto con tiri liberi a tutto campo. I canestri validi, però, sono esclusivamente quelli effettuati dalle "X" mobili.
Tirare quando le "X" sono unite raddoppia il punteggio in caso di canestro. La vittoria si raggiunge a 10 punti.



• CUTTHROAT
Regole:
Dovrete giocare contro due avversari. Quando fate canestro potete fare tre tiri liberi, ma se ne sbagliate uno il gioco riprende immediatamente. Se il punteggio raggiunge esattamente 20 o 13, si riduce automaticamente di 10 punti. Difficile, eh?



La varietà dei giochi in cui potrete cimentarvi rende *Jammit* un titolo sicuramente longevo e di successo, soprattutto a due giocatori.

mo. Naturalmente noi eravamo lì tutti quanti a farci fichi, ci siamo tolti le magliette, si facevano salti assurdi (anche a centrocampo)... Insomma, si apriva un po' la ruota, come i pavoni, non so se mi spiego... E questa niente. Cioè, non è che non guardasse, ma non sembrava interessata alle nostre esibizioni tribali... E se fai una battuta su "tribali" ti spacco l'osso sacro, fratello! A un certo punto uno dei nostri, e per la precisione il vecchio Jack, si avvicina e le fa: "Allora, che ne dici pupa"? Allora lei lo guarda con la faccia di chi viene assalito da un coniglietto nano francese e con la stessa nonchalance (si scrive proprio così? NdR) risponde: "Voglio giocare"! Beh, puoi immaginarti la nostra reazione! Bill e Paul sono stati immediatamente ricoverati all'ospedale per eccesso di risa, un altro paio, invece, sono morti lì in preda a un attacco isterico e io e Jack siamo rimasti troppo attoniti per poter esternare (come parlo forbito! Sic! NdR) qualsiasi tipo di reazione razionale. Lei non si scompone neanche un po' e continua dicendo: - Ci facciamo 100 bei dollaroni sulla prima partita? A quel punto, tu capisci, non potevamo più tirarci indietro! Sarebbe stato da imbecilli imberbi ignoranti integrali! Quindi io, in un lampo di genio, esclamo: - Ah, sì? E perché non 200? Beh, guarda, te la faccio breve. Quella figlia di una libera professionista ci ha vinto, nel giro di un pomeriggio, qualcosa come 2400 dollari. C'è da non crederci, vero? Beh, sta a sentire che ti racconto com'è andata..." OK, ve la faccio breve anch'io. *Jammit* è una simulazione di basket di casa Virgin che prende in esame tutti i tipi di giochi "da strada" derivati dalle regole ufficiali del basket vero e proprio. Potrete scegliere tra tre personaggi e sfidare una serie di campioni di quartiere. Prima di cominciare a giocare dovrete, naturalmente, scegliere il tipo di gioco (cioè il set di regole che vengono applicate alla partita) e fare una scommessa (da un minimo di 100 dollari iniziali a un massimo pari al vostro ammontare in denaro). Naturalmente, chi vince si prende il piatto e chi perde rimane al verde. Quando un personaggio non ha più soldi, lo "scontro" è finito e si può passare a un altro set di regole e ad altri avversari. I personaggi a vostra disposizione sono: Chill (particolarmente dotato per i tiri a distanza), Roxy (la ragazza di cui parlava il tipo di prima, velocissima e capace di saltare molto in alto) e Slade (un po' più lento ma decisamente più massiccio). È poi c'è un personaggio misterioso che si fa chiamare "il Giudice", che è veramente tosto: è il più grosso, il più pesante e il più forte, nonché il più abile in tutte le specialità. ..."Io intanto mi rifarei dei dollaroni persi con quel tipetto laggiù, ma sì, dai, quello con la maglietta nera e la faccia da nerd... Forse forse ci facciamo pure qualche risata. Hey tu, vieni qui un attimo!..."

• Scarlet

Abbiamo commesso un fallo e, ovviamente, il nostro avversario può effettuare tre tiri liberi.

COMMENTO

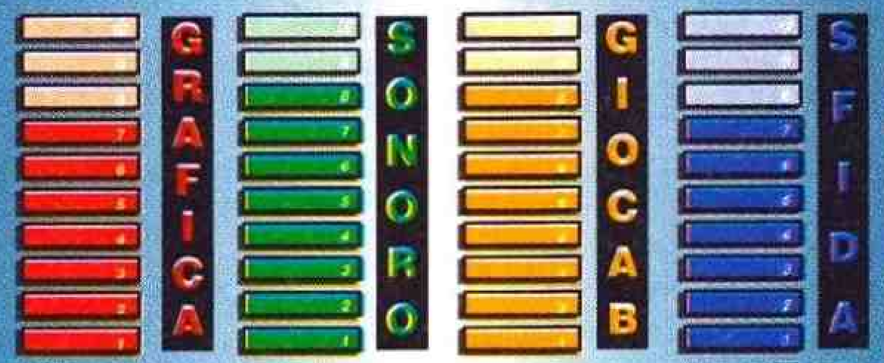
Non c'è male, davvero. Il gioco è molto divertente, anche se ci vuole un po' di tempo per capire bene come gestire i comandi e realizzare un minimo di tattica di gioco. Il mio consiglio è di scegliere un giocatore che sappia tirare bene da lontano e tentare sempre il tiro da due punti non appena l'avversario vi passa la palla. Tutto sommato, però, potevamo aspettarci qualcosina di più, soprattutto dopo *NBA Jam*, titolo che ritengo superiore a questo *Jammit* in tutto e per tutto, tranne forse che per la varietà di giochi diversi che potrete affrontare con questa cartuccia. Considerato che la grafica e il sonoro sono più che discreti e che la giocabilità è abbastanza immediata (anche se, a mio parere, la longevità avrebbe potuto essere maggiore), il giudizio finale non può che essere positivo, anche se non eccessivamente entusiastico. Il modo a due giocatori, come sempre in questi giochi, è sempre la parte più divertente. Certo, *NBA Jam* è un'altra cosa...

Si ringrazia Newel • Milano

SCHEDA TECNICA

Titolo	Jammit
Casa	Virgin
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

SPORTIVO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Niente male. le animazioni sono ben fatte	Alcuni brani sono splendidi e le frasi durante il gioco creano l'atmosfera giusta	Il sistema di controllo è funzionale, anche se non di immediata comprensione	Forse un livello di difficoltà un po' più alto non avrebbe guastato

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

DROPZONE

Dropzone ricorda in tutto e per tutto il mitico *Defender*, lo sprite è più grosso e diverso, tutto qui.

Non si può certo parlare di innovazione, ma qualche nostalgico potrebbe anche apprezzare un titolo del genere.

Una decina (e più) di anni fa ero solito uscire di casa con dei sacchetti pesantissimi e passare interi pomeriggi chiuso in un bar. L'Italia era Campione del Mondo di calcio, quei sacchetti erano pieni di monete da 100 lire e nel bar c'era *Defender*.

Il suo avvento segnò una tappa cruciale nella storia degli sparatutto post-*Space Invaders*. L'inebriante grafica multicromatica, l'incessante frenesia dell'azione di gioco e l'intrigante complessità dei comandi ne determinarono un successo planetario. Dopo un paio di lustri, comunque, questo glorioso coin-op della Williams sopravvive a se stesso: lo rincontriamo infatti praticamente identico in questo sfacciato clone che la Codemasters ha concepito per il Game Gear. Il suo nome è *Dropzone*, ma, è consigliabile pronunciarlo *Defender*.

Appena inserita la cartuccia e acceso il Game Gear (in quest'ordine, mi raccomando...), si viene accolti piuttosto maestosamente dalla "Toccata e fuga in re minore" di J.S. Bach: il tocco classico si addice, in effetti, a un gioco che nel concept originale risale più o meno al secolo scorso. Immergendosi senza altri indugi nel gioco vero e proprio si riconosce immediatamente la classica schermata col radar nella parte inferiore e lo scrollimento "infinito" orizzontale in quella centrale e superiore. Dico infinito perché in pratica si può continuare indefinitamente a muoversi verso destra ritornando circolarmente al punto di partenza. Protagonista del gioco non è più una navicella, ma un androide (ahh, ma allora è un gioco originale! NdR) che deve portare in salvo un numero variabile di omini intrappolati sulla superficie del pianeta, sgominando fino all'ultimo pixel ondate in successione di alieni invasori. I cattivoni sono piuttosto assortiti: si spazia dai Planter, che sono quelli più innocui e si limitano a vagare per lo schermo sganciando di quando in quando dei malefici proiettili, ai Nemesite, che sono la versione "carogna" in cui si trasformano i Planter una volta che siano riusciti a rapire uno degli omini. I più letali sono gli impronunziabili Nmeye, che compaiono quando si indugia troppo nel completare il livello (nel qual caso si sopravvive per un tempo variabile fra i 2 e i 4 secondi). Gli Storm sono poi delle nuvolette che rilasciano a intervalli regolari delle saette o dei fasci di energia distruttiva, mentre gli Anti Matter rimbalzano freneticamente inondando lo schermo di mine vaganti. Per ultimi cito gli Spore, abbastanza prevedibili nelle traiettorie che, una volta colpiti, si trasformano in due segmenti roteanti, detti Trailer. Nei momenti di difficoltà ci si può avvalere delle smart bomb (due per ogni vita), che distruggono tutto quanto sia presente sullo schermo. Per la cronaca, l'esimio *Dropzone* elargirà una vita extra ai gentili signori videogiocatori ogniqualvolta raggiungano i 10000 punti e i loro multipli.

• ***Pentothal***

COMMENTO

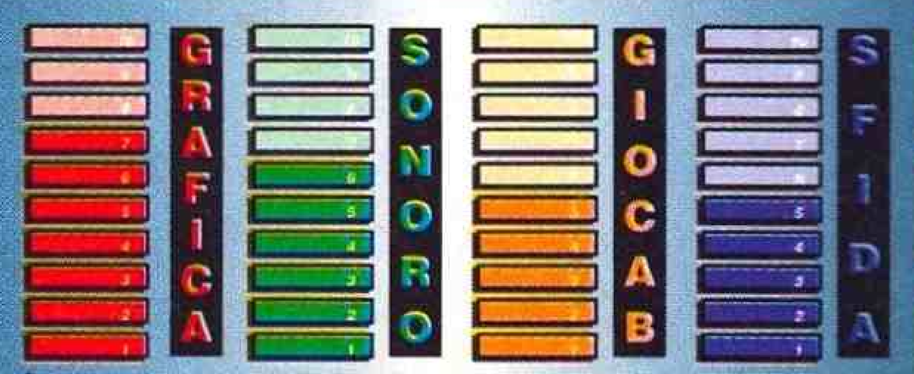
GG GAME GEAR

Non c'è molto da dire a proposito di *Dropzone*, se non che è un mero clone di *Defender*. Me li immagino i creativi della Codemasters che si riuniscono per un meeting, o un briefing, o un brain storming, e decidono di uscire con un titolo che rivoluzionerà il mondo dei videogame... peccato che siano in ritardo di una generazione (a livello di videogiocatori) e di cinque o sei (a livello di videogiochi). Il livello di difficoltà è decisamente sbilanciato verso l'alto e il gioco è molto generoso nel dispensare morti improvvise e incolpevoli, anche dopo molte partite. Come è noto a tutti, non c'è niente di più irritante di una "morte ingiusta", e il tutto diventa presto abbastanza frustrante. Certo, la realizzazione tecnica è di buon livello, con una grafica colorata e fluida, assenza di rallentamenti e un sistema di controllo che, nonostante tutto, riproduce efficacemente quello molto complesso del coin-op a cui, per essere lievi, "si ispira". Ma tutto questo non basta per redimere *Dropzone* da una colossale mancanza di originalità.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Dropzone**
Casa	**Codemasters**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

SPARATUTTO



GRAFICA: È l'aspetto migliore del gioco: a una buona scelta dei colori unisce fluidità e velocità

SONORO: Di ordinaria amministrazione

GIOCAB: Si controlla bene, ma si muore facilmente e spesso senza colpa

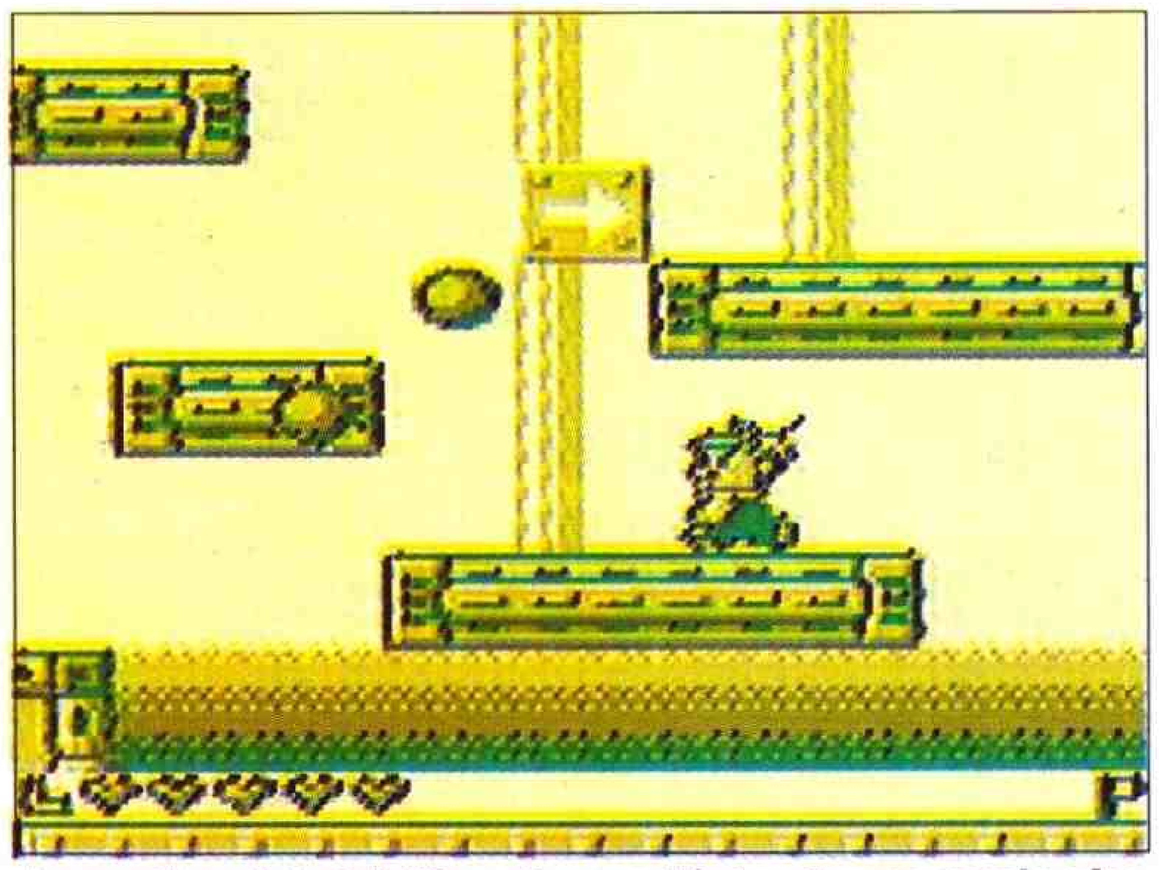
SFIDA: Subentra presto un senso di frustrazione che finisce con abbattere l'interesse

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

Fra le innumerevoli serie di cartoon targati Hanna e Barbera ce ne sono due che corrono parallelamente lungo il sentiero del viaggio intertemporale.
Si tratta dei Flinstones, bizzarri personaggi della preistoria, e dei Jetsons, dinamica famigliola dei secoli futuri.

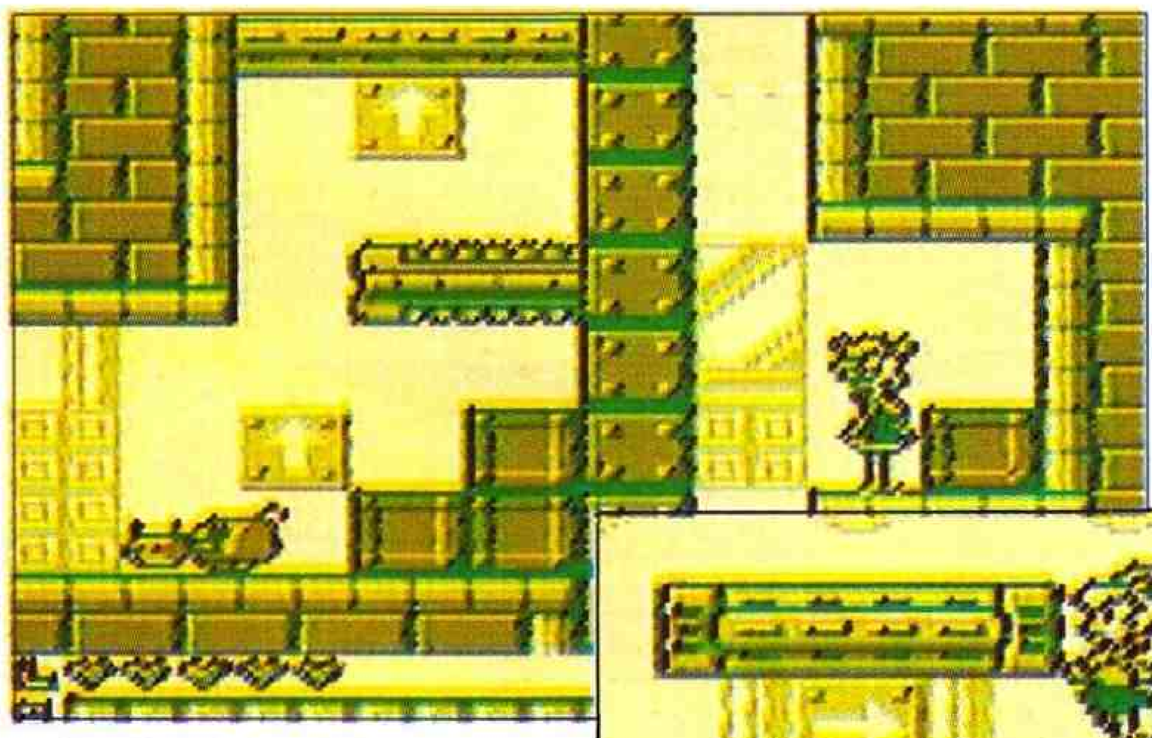


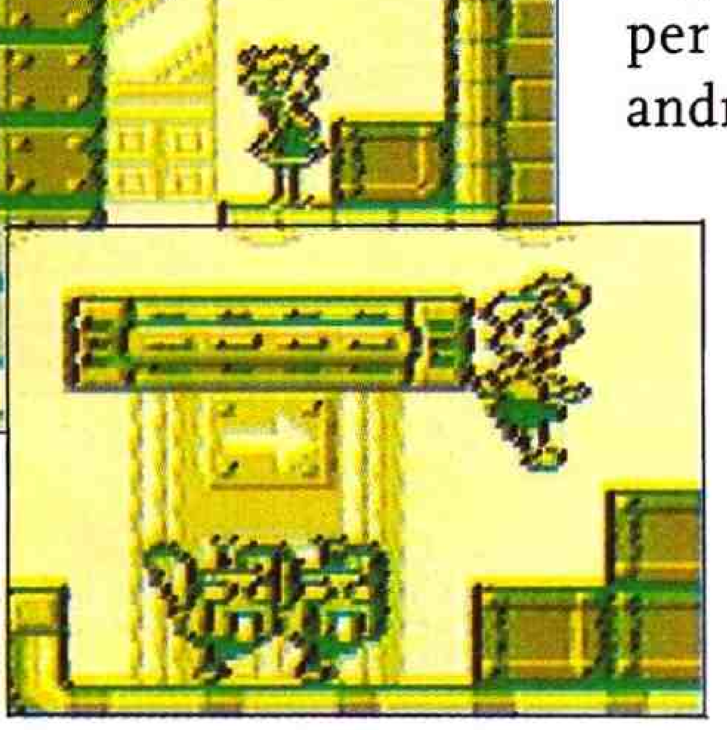
La grafica del gioiellino di casa Nintendo non rende giustizia al cartone animato e a volte risulta confusa.

The Jetsons

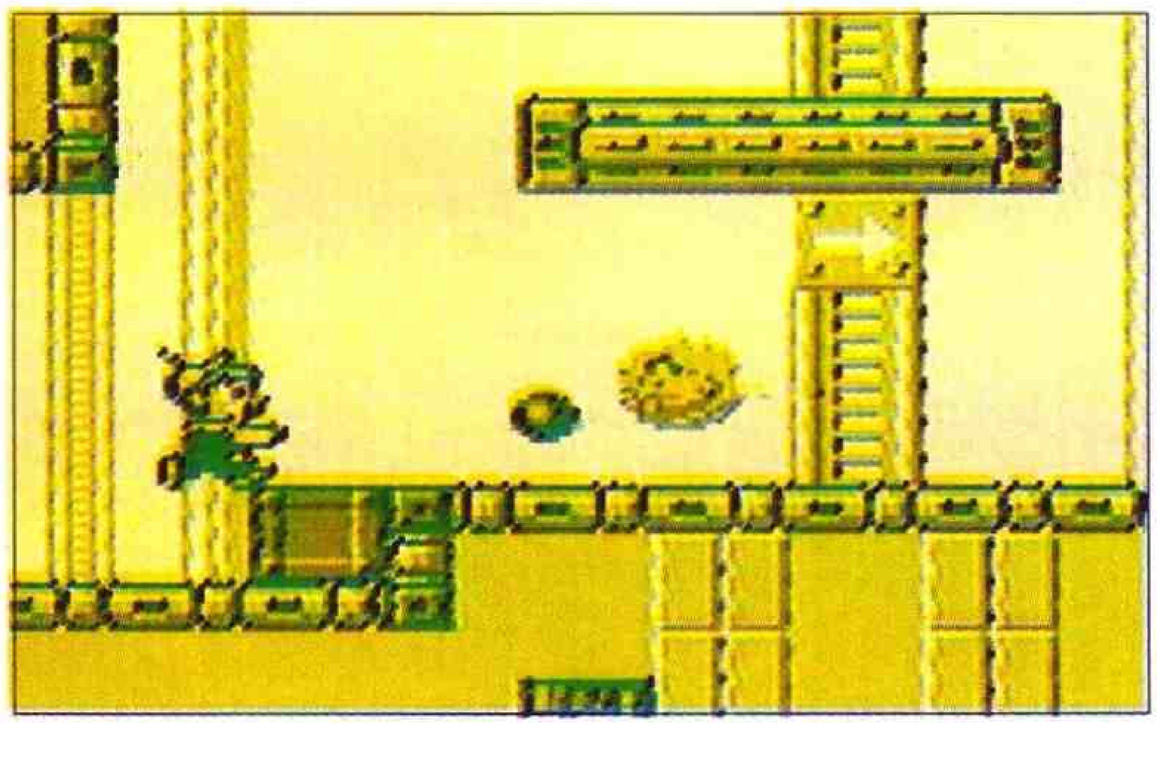
Stranamente, nonostante una disdicevole consuetudine italiana imponga spesso traduzioni orrende per i titoli originali inglesi (un esempio per tutti: "Home Alone" trasformato in "Mamma, ho perso l'aereo!"), in questo caso le due serie italiane hanno ricevuto dei titoli azzeccati: "Gli Antenati" e "I Pronipoti". Ai primi la Taito ha dedicato un platform per SNES (recensito sul numero 28 di GP), ai secondi la stessa software house giapponese dedica ora un titolo per Game Boy. Rimaniamo anche in questo caso nel bel mezzo del genere a piattaforme: i personaggi affrontano a suon di balzi felini quattro diversi livelli infestati da insidiosi pericoli. Si tratta per la precisione di un plotone di robot assortiti che, sfuggiti al controllo dei loro creatori umani, hanno deciso di organizzare un ammutinamento in piena regola e di ribellarsi per conquistare la libertà. In pratica, la trama si ispira a uno dei classici della letteratura sci-fi: da Asimov a "2001 - Odissea nello Spazio", la rivolta delle macchine ha sempre costituito un tema di grande richiamo e in questo caso, nella rivisitazione videoludica stile Hanna e Barbera, costituisce un perfetto tipo di ambientazione. Protagonisti del gioco sono di volta in volta i quattro componenti della famiglia Jetson, ognuno impegnato in un livello personalizzato. Elroy, il piccolino, attraversa lo Space Ball Dome; Judy, la sorella maggiore, è impegnata nella Concert Hall; Jane, la mogliettina, cerca l'uscita dallo Shopping Mall (come ogni madre americana che si rispetti, anche nel lontano futuro, passa la maggior parte del proprio tempo a far compere); George infine, il capofamiglia, è atteso dalla prova più dura: dovrà superare il livello finale (Cogswell's Factory) per scoprire la causa della ribellione degli androidi e liberare il mondo dal pericolo di una dittatura cibernetica. I primi tre stage possono essere affrontati in un ordine qualsiasi non sequenziale, mentre per affrontare il quarto e più difficile è necessario aver completato gli altri. Durante il loro spesso impervio cammino, i Pronipoti si imbatteranno in molti oggetti speciali: alcuni servono a reintegrare completamente l'energia, altri, se raccolti nel giusto numero, donano un'utilissima vita extra. In linea di massima, potrei quasi dire che il gioco non è male; anzi, lo dico proprio: il gioco non è male. Purtroppo, però, se da un lato è passabile, per colpa della mancanza di particolari innovazioni, a parte la presenza dei personaggi di Hanna e Barbera, *The Jetson* si perde tra la miriade di titoli tutti uguali.

•Pentothal





I livelli di *The Jetson* vedono il giocatore nei panni di uno dei componenti della famiglia. Il compito più arduo spetta a George.



COMMENTO

GB GAMEBOY

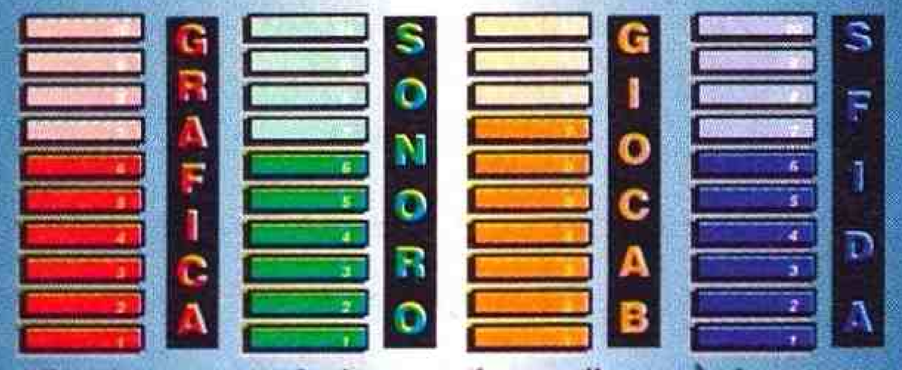
Non c'è nessun aspetto di *The Jetsons* che si segnali per particolari difetti. La programmazione è di buon livello, le animazioni sono fluide e non vi sono rallentamenti di sorta. La grafica è abbastanza curata e il sonoro svolge con dignità il proprio dovere. Neanche il sistema di controllo mostra il fianco a critiche, consentendo al giocatore una soddisfacente padronanza dei movimenti dei personaggi sul display. Purtroppo, però, tutta questa normalità sembra tarpare le ali al gioco, che nel complesso non riesce a decollare: se è vero che non presenta nessun dettaglio degno di biasimo, è ancor più vero che non sa offrire alcuno spunto per entusiasmarsi. Le singole componenti sono ben realizzate e assemblate, ma il risultato globale è decisamente insipido. Più che altro si ha l'impressione che i programmatori della Taito si siano limitati a svolgere con diligenza il proprio compitino, ma che nel complesso non abbiano nutrito troppa fiducia in questo prodotto.

Si ringrazia Play Game Shop • Torino

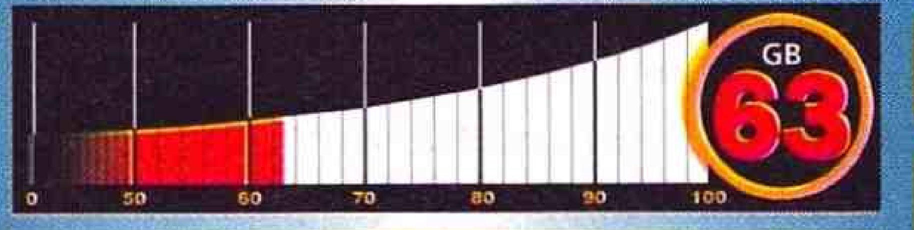
SCHEDA TECNICA

Titolo	The Jetsons
Casa	Taito
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	1

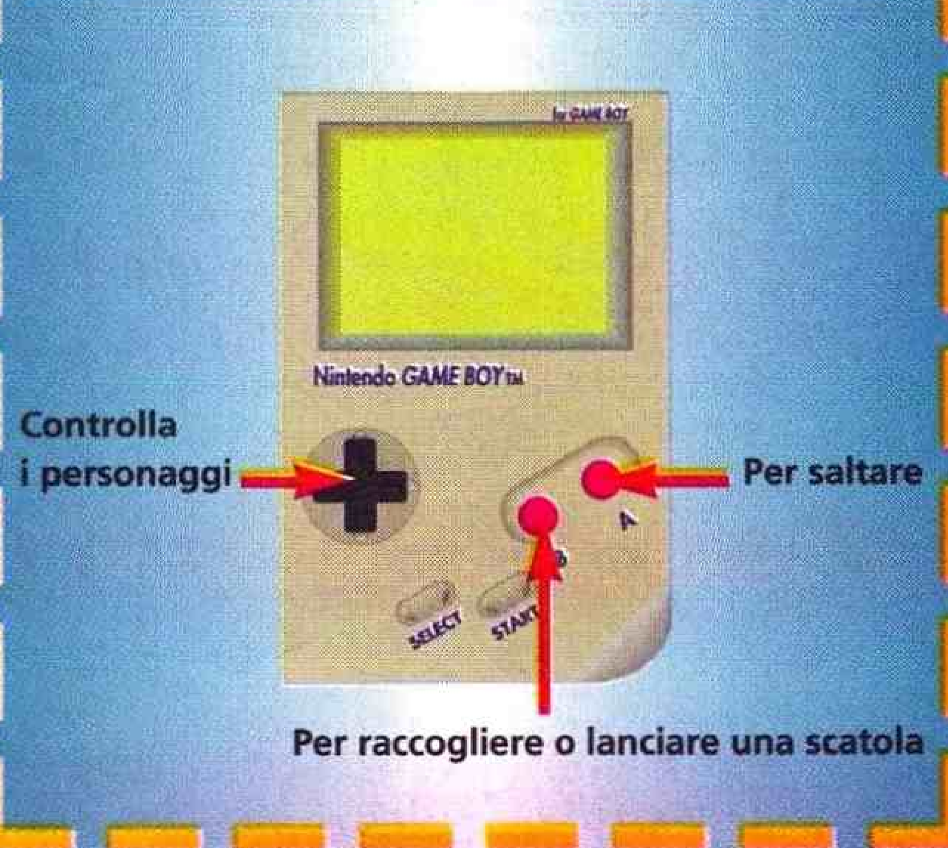
PIATTAFORME



Grafica	Sonoro	Giocabilità	Sfida
Gli sprite sono un po' troppo piccoli per riuscire a replicare le atmosfere del cartone originale	Anche in questo caso si tratta di un compito svolto diligentemente, senza infamia e senza lode	Il controllo dei salti è abbastanza buono. Soddisfacente anche la risposta dei comandi	È piuttosto breve da finire e non riesce a coinvolgere veramente il giocatore

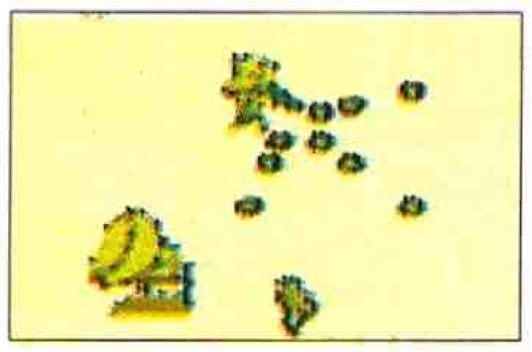


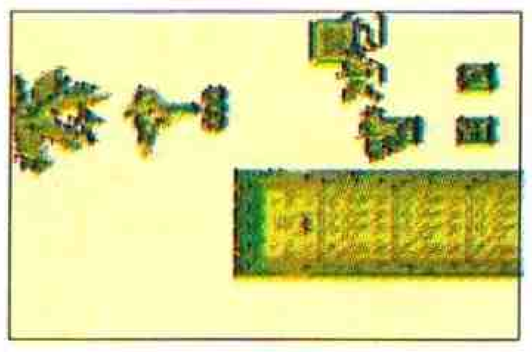
SOTTO CONTROLLO

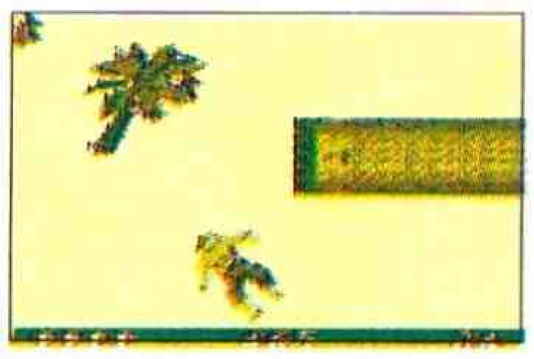


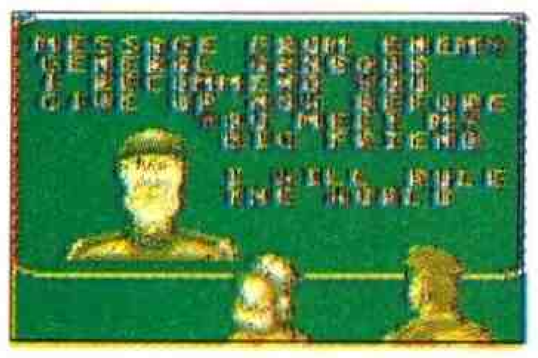
AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P









TOTAL CARNAGE

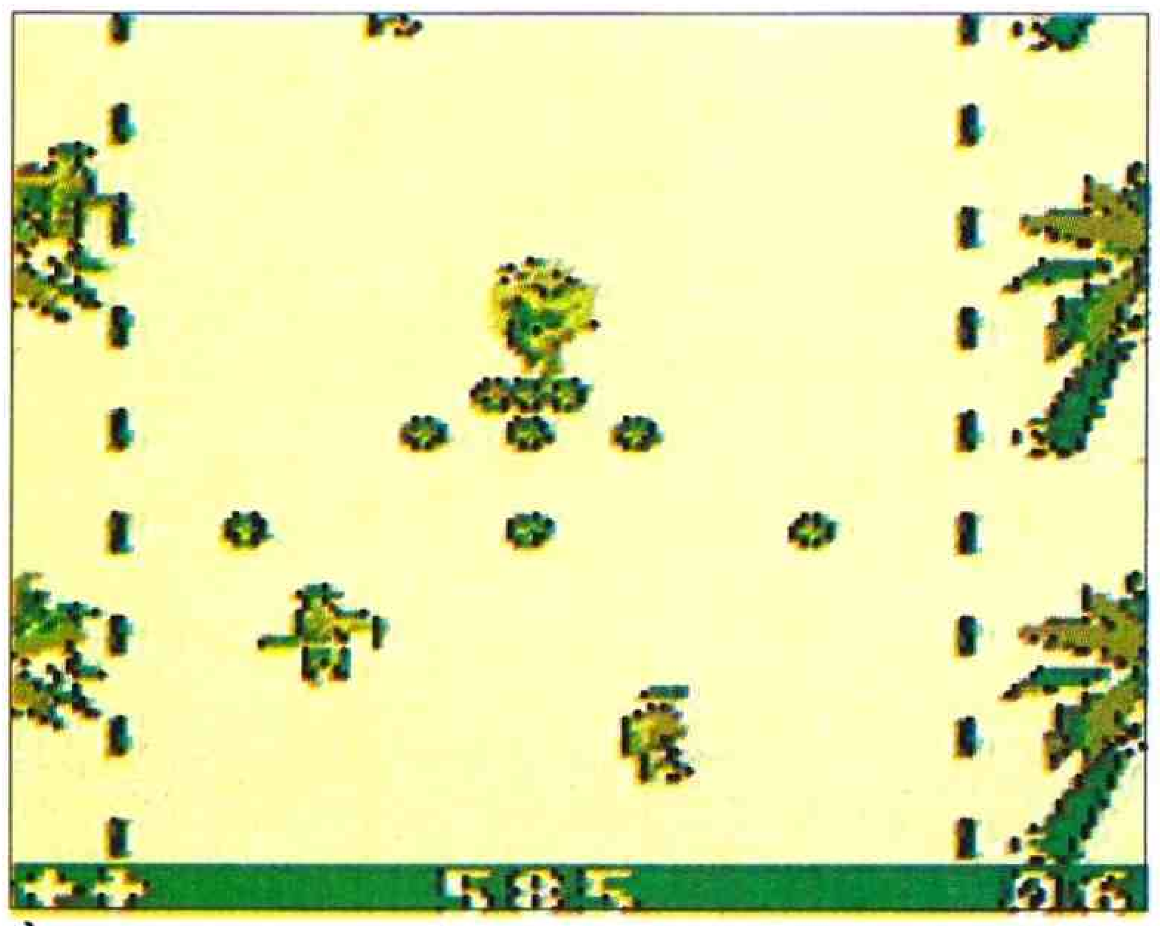
Com'era prevedibile, un gioco dal titolo così lieve e gentile come *Carneficina Totale* ha messo in pesante imbarazzo i moralisti bempensanti dei piani alti Nintendo. Il contenuto deviante del gioco originale è stato neutralizzato, nella versione SNES, con un geniale tocco d'inventiva: il sangue è stato colorato di verde.

Così è probabile che questa conversione per Game Boy sia stata accolta come una liberazione, dato che il display monocromatico del piccolo portatile Nintendo consente di eludere in pieno ogni problema. Palmizi e sbudellamenti sono tutti nello stesso colore: un omogeneo, rassicurante, perbenista grigio-verde. E così sia.

La colorazione omogenea non ha comunque soffocato la carica di demenziale iperviolenza che pervade ogni byte di questo titolo. Per cominciare, una volta tanto, ci troviamo di fronte a un manuale ben scritto e veramente molto divertente: tutte le istruzioni sono date nel tipico stile delirante-militaristico degno del miglior guerrafondaio del Pentagono. In effetti non c'è molto da illustrare per quanto riguarda i meccanismi e gli obiettivi di gioco, il tutto potrebbe ridursi a un unico, semplice concetto: annientare senza esitazioni tutto ciò che vi si para davanti. Volendo fare un po' più i filosofi ed entrare nel dettaglio, possiamo rilevare come in effetti le missioni da eseguire rispondano a un certo disegno generale. Si tratta di combattere le truppe assatanate del folle Generale Akhboob, che ha dato fuori di testa e ha organizzato un bello sterminio globale su e giù per il solito, sfigatissimo, paesino mediorientale (il Kookistan, per la cronaca e per la CNN). In una prima fase occorre portare in salvo alcuni ostaggi intrappolati nei territori meridionali del paese; in seguito bisogna introdursi nella base aerea per distruggere l'aviazione nemica, fronteggiando le pattuglie di jeep in perlustrazione; infine si penetra nella fortezza di Akhboob, una sorta di inquietante quartier generale infestato da creature mutanti (principalmente ragni) che proteggono il rifugio personale del Generale. Naturalmente, il momento di massimo impegno si raggiunge con l'incontro diretto col perfido Cattivissimo: da buon militare non è molto pratico di buone maniere e saprà approntare un'accoglienza degna del suo nome. Per quanto riguarda la struttura di gioco, è tutto improntato alla massima semplicità per assicurare un esercizio immediato e coinvolgente delle più efferate acrobazie di sterminio. Il pad controlla il bellicoso sprite (che, dimenticavo di dirlo, si chiama Capitan Carneficina, Pinuccio per gli amici), mentre i due tasti servono rispettivamente per esplodere fiumi e fiumi di pallottole e per lanciare granate.

Sebbene manchi completamente di originalità, bisogna ammettere che, in fondo, *Total Carnage* si lascia giocare e garantisce un discreto divertimento, al di là delle ovvie limitazioni tecniche di questa versione, come il fatto che non si può giocare in due contemporaneamente. Giudizio morale: per tutti.

• *Pentothal*



È un vero peccato che, invece di scrollare come nelle altre versioni, *Total Carnage* è diviso in schermi a "scatto".

COMMENTO

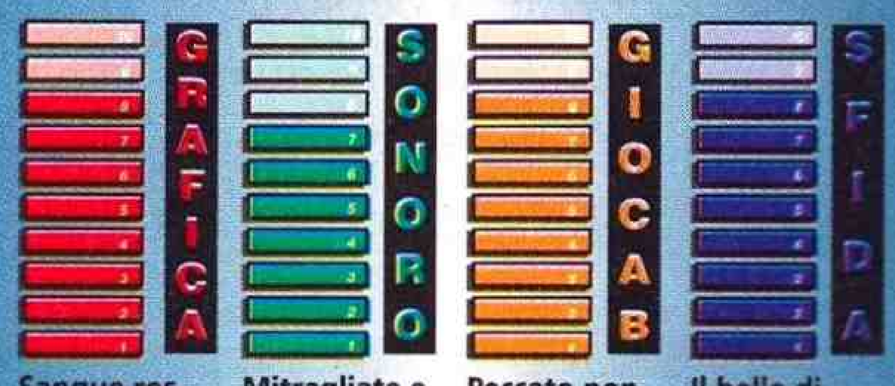
Rispetto alla sorella maggiore per SNES, questa release per Game Boy presenta solo due mancanze degne di nota. La prima consiste nella perdita della modalità a due giocatori, che costituiva l'aspetto più divertente della versione a 16 bit, mentre la seconda riguarda l'impossibilità di sparare in una direzione diversa da quella in cui si sta muovendo lo sprite, cosa che il pad dello SNES permetteva grazie alla presenza di quattro tasti orientati secondo i punti cardinali. Questa, tuttavia, non è una critica, perché le suddette mancanze non sono imputabili ai programmatori, ma sono ampiamente giustificate dalle caratteristiche strutturali del Game Boy e dei suoi comandi. Il che significa che la Malibu Games, all'interno dei vincoli hardware posti dal passaggio dai 16 agli 8 bit, è riuscita a realizzare una buona conversione. È un gioco ben programmato e molto divertente, che non mancherà di affascinare i giocatori dotati di una certa propensione allo shoot'em-up e di un buon sense of humour.

Si ringrazia Play Game Shop • Torino

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Total Carnage**
Casa	**Malibu Games**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

SPARATUTTO

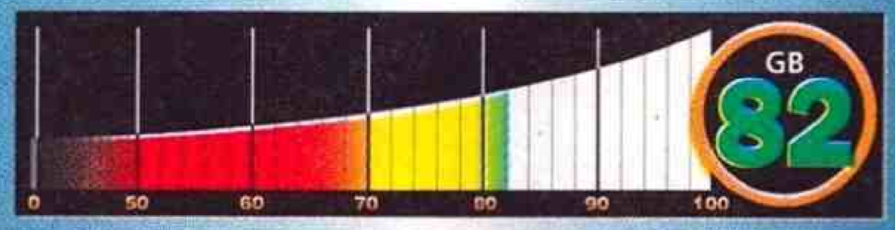


Grafica: Sangue rosso? Sangue verde? Lilla? Giallo? Il GB mette tutti d'accordo: grigio metallizzato

Sonoro: Mitragliate e deflagrazioni sono riprodotte con effetti un po' grezzi ma comunque efficaci

Giocab: Peccato non si possano direzionare gli spari. Per il resto è tutto occhèi

Sfida: Il bello di *Total Carnage* è che è divertente. Nessuno può dire che sia una cosa da nulla

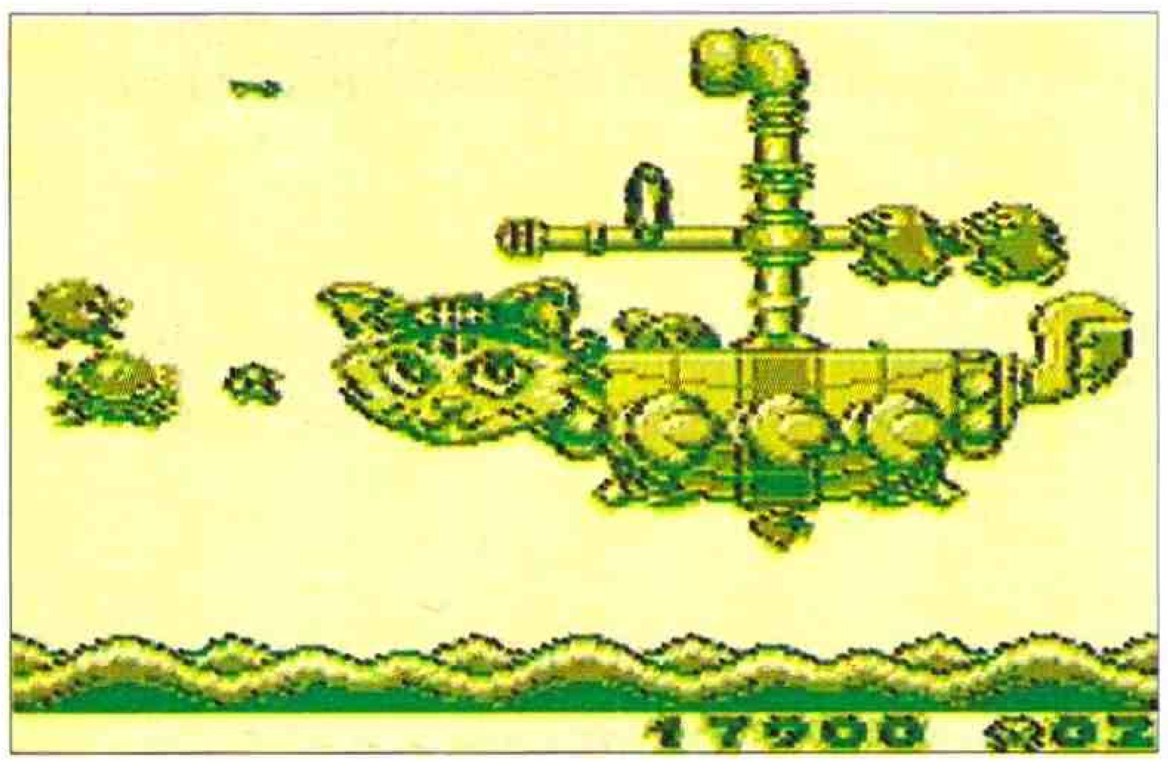


SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Devono essere proprio dei geniali pazzerelloni! Non c'è altra spiegazione per giustificare i voli pindarici e i deliri allucinati che i programmatori della Konami sanno infondere nei loro titoli del filone demenziale.



Da *Parodius* a *Pop 'n Twin Bee*, per finire con *Twin Bee Rainbow Bell Adventure*, alcuni titoli dell'ultima generazione Konami si distinguono, oltre che per la consueta maestosa realizzazione tecnica, per un originale stile che potremmo definire "neurodeliri": in questi prodotti c'è una tale abbondanza di demenza allo stato puro, dalla grafica al sonoro, che un serio esame sulle capacità profuse dagli sviluppatori potrebbe essere condotto solo ricorrendo all'anti-doping. *Parodius* è stato il primo, con la sua apparizione su Super Nintendo, a inserirsi nel filone degli sparatutto demenziali. Oggi, questa conversione per il Game Boy estende anche ai proprietari del cucciolo Nintendo la possibilità di gustare la maestria che la Konami sa mettere in questo tipo di giochi. Per i più giovani, gli smemorati, o quelli che semplicemente hanno voglia di leggere questa recensione, ricordo che si tratta di un classico (per modo di dire) sparatutto a scorrimento orizzontale ispirato, secondo il modello della parodia (chi l'avrebbe detto, a giudicare dal titolo?), alle pietre miliari storiche del genere, come *Gradius* e *Nemesis*. L'unica differenza è che, al posto delle navicelle spaziali e delle navi madri, lo schermo è invaso da polipi e pappagalli, da gallinacci con cappello a cilindro e soubrette in lustrini e paillettes. I power-up svolazzano soavi sotto forma di campanelle colorate (o meglio, in varie gradazioni di grigio) e consentono di incrementare la potenza della navicella aggiungendo un doppio sparo oppure qualche pod protettivo. A proposito di navicelle, forse il sostantivo non è propriamente calzante: fra le quattro a disposizione, solo una (il Vic Viper protagonista di *Gradius*) si può effettivamente definire tale. Le altre spaziano da una specie di totano di nome Octopus a un pinguino meccanico con problemi di obesità, Pentarou per l'anagrafe. La struttura di gioco prepone a ogni altro aspetto la giocabilità pura e si avvale di un sistema di controllo essenziale e intuitivo, che consegna al giocatore la totale regia dei movimenti della navetta e delle traiettorie degli spari. Come nella più classica della tradizione degli sparatutto spaziali, ci si inoltra attraverso varie ondate sciamanti di nemici assortiti fino ad affrontare, in chiusura di livello, un guardiano gigante, ostico e agguerrito. Nello schermo delle opzioni è possibile selezionare il livello di difficoltà: ce ne sono tre e fanno la gioia dei giocatori troppo abili, che al livello hard troveranno pane per i loro denti, e dei principianti, che potranno prendere gradualmente confidenza con le insidie disegnate dai programmatori Konami optando per il livello easy.

Il primo guardiano è facilissimo da eliminare: continuate a sparare evitando i suoi colpi. Elementare, no?

• Pentothal

COMMENTO

GB GAMEBOY Se c'è una software house che ha saputo costruire un intero universo di riferimento fatto di capolavori, citazioni indirette, parodie autoironiche, questa è la Konami. Oltre a mantenere sempre elevati gli standard qualitativi della programmazione, questa etichetta ha contribuito a cambiare il mondo dei videogame, spesso accompagnandosi a braccetto a console di marca Nintendo e aiutando a determinarne il successo planetario. Anche il GB, con *Parodius*, riceve una parte di gloria dalla benemerita casa giapponese. Le animazioni piacevolmente fluide e la completa assenza di rallentamenti fanno di questo titolo un ottimo esercizio di programmazione e un'eccellente esperienza videoludica per ogni giocatore. Sarà inevitabile venire completamente assorbiti dall'immediatezza dei meccanismi di gioco, che vengono perfettamente esaltati da un sistema di controllo al di sopra di ogni critica. Le schiere di possessori del piccolo Nintendo ringraziano di cuore e aspettano fiduciosi *Pop 'n Twin Bee*.

Si ringrazia Play Game Shop • Torino

SCHEDA TECNICA

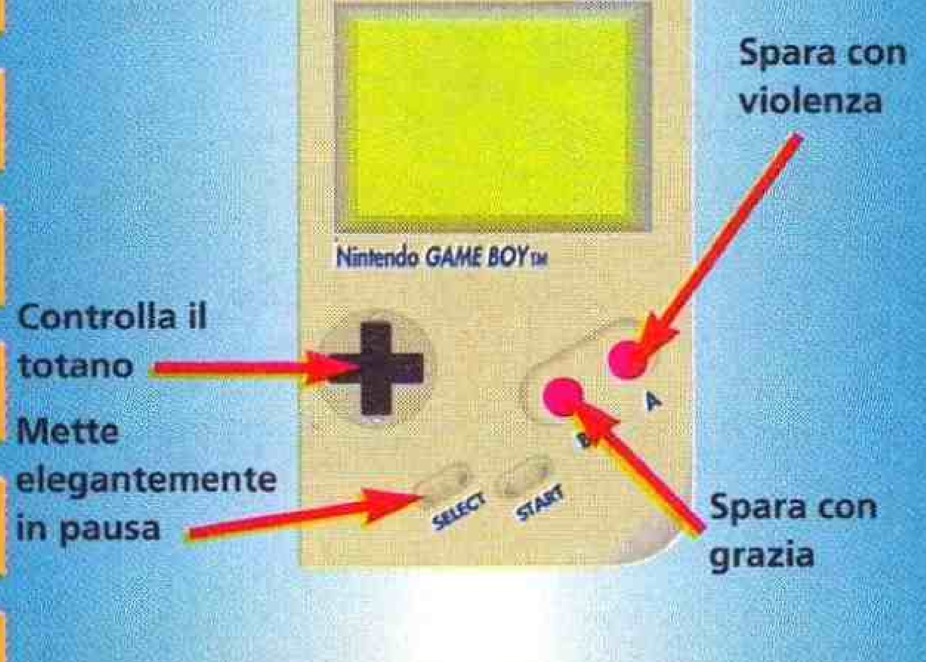
Titolo	**Parodius**
Casa	**Konami**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Si**
Livelli di difficoltà	**3**

SPARATUTTO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
È fluida. È demenziale. È Konami: un festival dello shoot'em-up sul display del Game Boy	Le musichette, belle e originali, costituiscono la degna spalla della grafica demenziale	Siamo ad altissimi livelli: il controllo sui movimenti della navicella è pressoché totale	È talmente bello e divertente da giocare che riesce ad ipnotizzare completamente il giocatore

GB **85**

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

Vi è piaciuto *Micro Machines*? Siete amanti delle gare automobilistiche? Quando siete imbottigliati nel traffico vorreste poter avere al vostro fianco un fucile a pompa? Beh, allora *Combat Cars* fa proprio per voi! Ma non confondetevi: si tratta solo di un gioco!!!

Ecco il classico gioco che vi farà letteralmente saltare i nervi: i nemici, infatti, non sbagliano proprio mai!...

COMBAT CARS

Tempo fa, la Steve Jackson Games, aveva lanciato sul mercato un gioco di simulazione di corse automobilistiche (da tavolo) con pedine e dadi, che aveva una particolarità: i piloti potevano lanciare missili ai loro avversari, sparare con mitragliatrici, rilasciare macchie d'olio e di colla a presa rapida, eccetera. Insomma, ogni espediente era valido pur di arrivare primi. Questo gioco (che si chiama *Car Wars* ed è molto seguito anche al giorno d'oggi) sembra aver ispirato i programmatori della Accolade per quanto riguarda l'idea che sta alla base di questo nuova cartuccia: *Combat Cars*. Potrete scegliere il vostro pilota tra gli otto disponibili (sei maschi e due femmine, di cui una bruttissima e fra i quali potrete vedere anche qualche alieno). Ognuno ha una macchina personalizzata, generalmente una sorta di incrocio tra una formula uno, una dune buggy, una macchina stunt e una caffettiera moka rigorosamente partenopea.

Naturalmente, lo scopo del gioco è quello di arrivare tra i primi classificati a tutte le gare, pena l'immediata squalifica e il conseguente e immancabile Game Over. Purtroppo non ci viene data la possibilità, come in *Micro Machines*, di riprovare una pista più di una volta: quando si sbaglia si è fuori.

Le macchine hanno delle caratteristiche proprie (tenuta di strada, accelerazione e velocità massima) e armi speciali diverse, che potrete usare durante la gara contro i vostri avversari: i missili a ricerca sono sicuramente i più efficaci ma anche il fucile a pompa risulta molto utile. Se, invece, i nemici si trovano dietro di voi , potrete rallentarli notevolmente con bombe, macchie d'olio, colla e altre amenità. Naturalmente, è possibile anche giocare in due, ma qui vengono le prime note dolenti: lo schermo "splittato" viene gestito in alta risoluzione, per cui tutto risulta estremamente schiacciato e la visuale è poco chiara e, dopo un po', abbastanza fastidiosa per gli occhi. Nel complesso, comunque, non ci si può lamentare: i circuiti su cui dovrete gareggiare sono ben 24, ambientati in sei zone diverse. Se non fosse per il sistema di controllo e per i problemi del gioco a due *Combat Cars* si meriterebbe un voto più alto, ma anche così potrà appassionare coloro che amano il volante.

Ecco un'immagine del gioco a due: come potete vedere la grafica risulta schiacciata e poco precisa.

• Scarlet

COMMENTO

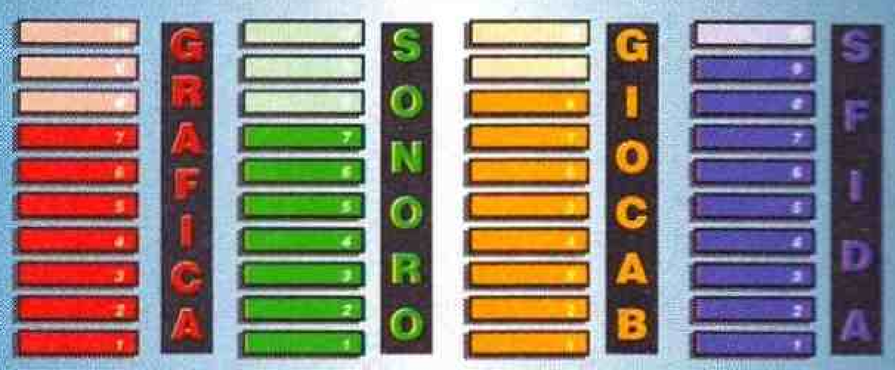
MD MEGADRIVE

Se vi considerate dei guidatori provetti e dei veri assi del volante virtuale, allora questo gioco vi darà davvero del filo da torcere: già dalla seconda pista in poi vi ci vorranno molte prove prima di raggiungere un risultato decente. Inoltre potrete acquistare gomme, motori, turbo e armi speciali extra con i soldi guadagnati nelle gare e personalizzare così il vostro mezzo. Insomma, *Combat Cars* è sicuramente un gioco ricco di opzioni simpatiche e dotato di una velocità elevata e di uno scrolling fluidissimo, che aumentano il divertimento e la giocabilità complessiva. Tuttavia, tenere il controllo della macchina sulle tortuose piste di montagna non è affatto semplice e dovrete essere dotati di molta pazienza. Peccato per il sistema grafico usato nel gioco a due: dopo un po' ci si fa l'abitudine, ma rimanere troppo tempo attaccati a quel mezzo schermo fa veramente andare insieme gli occhi, senza contare che non è facile riuscire a tenere d'occhio la pista con lo schermo "schiacciato".

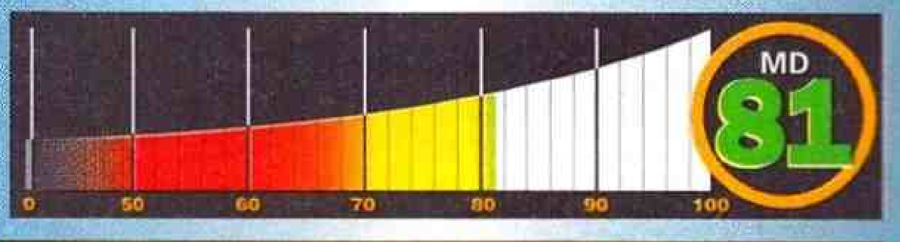
SCHEDA TECNICA

Titolo	Combat Cars
Casa	Accolade
N°Giocatori	1/2
Continua?	No
Livelli di difficoltà	3

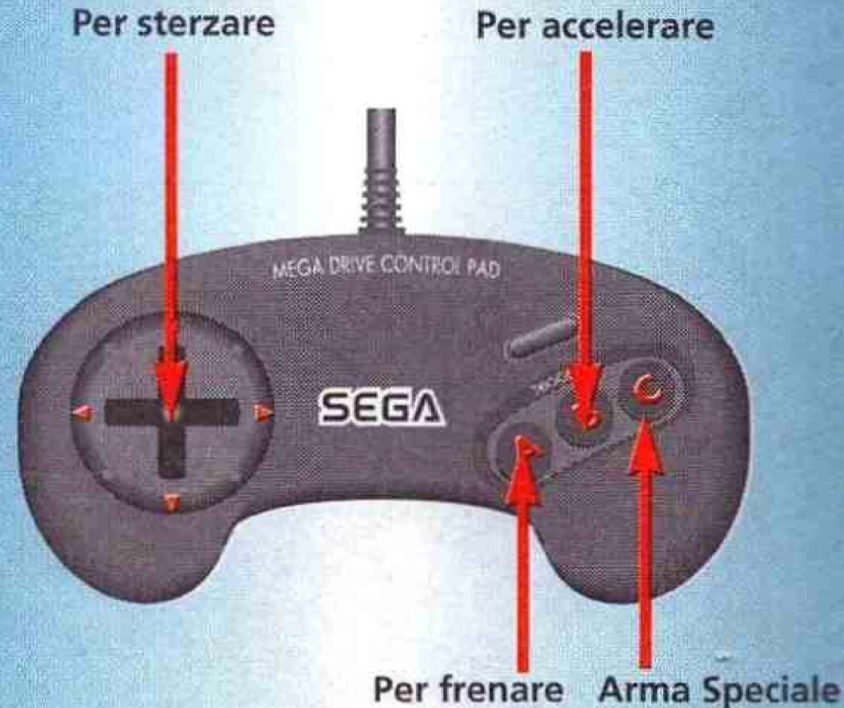
GUIDA



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Abbastanza ben definita: pessima nell'opzione a due giocatori	Simpatico ma non particolarmente brillante	Immediata, ci vorrà qualche prova in più per il sistema di controllo	Difficilissimo: superare le 24 piste è un'impresa sovrumana



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

ROBOCOP

VS TERMINATOR

Dopo lo scandalo della sua autocensura, continua a far parlare di sé uno dei giochi più violenti e sanguinari mai apparsi. *Robocop versus the Terminator* ritorna infatti in versione "tascabile", pronto a turbare le tenere menti dei giovani possessori del portatile di casa Sega.

Divenuto famoso per aver conteso a *Mortal Kombat* la palma per il gioco più violento, *Robocòp versus the Terminator* compare sul piccolo schermo domestico dei possessori di Mega Drive, verso Natale '93.
Ispirato a un celebre fumetto di successo pubblicato dalla DC Comics, il gioco balza subito al centro dell'attenzione degli psicologi bempensanti a causa dell'alto grado di violenza contenuto nei vari livelli. Ciò che, in effetti, colpisce particolarmente il giocatore alla sua prima partita, è il fatto che quando si spara a un nemico con una qualunque delle devastanti armi di cui Robocop dispone, questo non si limita a lampeggiare e sparire, come accade di solito, ma esplode, sparpagliando la maggior parte dei propri organi interni per tutto lo schermo, e dissolvendo lo sprite in un lago di sangue! Tra parentesi, la cosa ha precluso a *RVT* ogni possibilità di conversione su una qualsiasi delle console della "castissima" Nintendo!
Ad ogni modo, *Robocop Vs Terminator* si presenta fondamentalmente con la collaudatissima formula del felice matrimonio tra uno sparatutto e un platform-game di tipo tradizionale. Così come nella versione originale per Mega Drive, in questa ottima conversione a otto-bit, scopo del gioco è guidare Robocop in giro per i vari livelli a liberare ostaggi, distruggere telecamere o altri obiettivi specifici, raccogliere armi extra e vasetti di plasma supervitaminizzato (quella specie di disgustosa melassa di cui il poliziotto in lattina si nutre) onde ripristinare la propria barra d'energia, oltre, naturalmente, ad annichilire tutto ciò che si muove e che troviamo sul nostro cammino. A parte la classica schiera di squallidi tarpani che costituisce l'esercito dei nemici "comuni" per ogni schema di gioco, un nutrito manipolo di boss di fine livello, presi a prestito, uno per uno, dai vari film della serie "Robocop" o della saga di Arnoldino Schwarzenegger (ma si scriverà davvero così?), costituisce il vero piatto forte di questa scorpacciata di sana, liberatoria, gratuita, violenza digitale ad alto livello. Buona grafica, sonoro efficace e coinvolgente, ritmo di gioco frenetico e senza tregua completano il quadro descrittivo di questa riuscitissima conversione per il portatile a colori più diffuso del mondo. Qualche neo? Uno solo, forse, riguarda l'assoluta mancanza di "continua" che, vista la difficoltà del gioco, specie ai livelli più progrediti, rischia di riuscire un po' frustrante, anche al livello di difficoltà minore.

• Vordak

OCP Rules! Anche nella schermata che vi permette di continuare avrete a che fare con i droidi di Detroit.

Robocop nel pieno dell'azione. Come nella versione per il Mega Drive, è possibile giocare solo con lui.

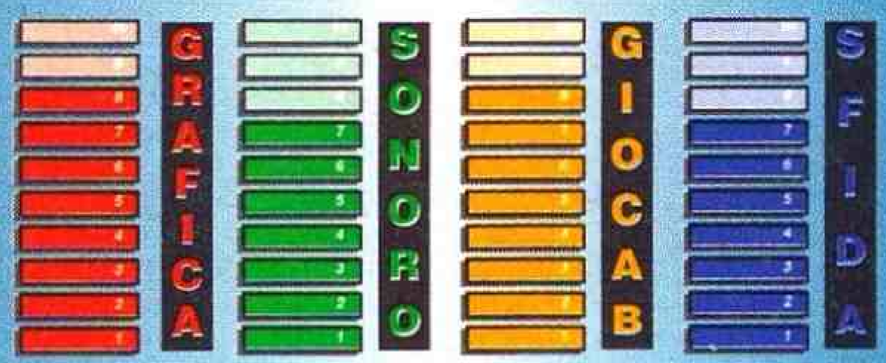
COMMENTO

Rimane poco da aggiungere: la grafica si attesta su uno dei livelli più alti mai raggiunti da un titolo per Game Gear: buoni sia gli sfondi, sia gli sprite del protagonista e dei vari nemici, in particolare quelli di fine livello. Ottimo il sonoro relativo agli effetti delle esplosioni e degli spari, leggermente più modesti, ma comunque funzionali, i motivetti di sottofondo che accompagnano il giocatore in ogni schema di gioco. Generalmente buona la giocabilità, se si escludono alcuni "nei" minori. Peccato anche per la scelta, peraltro assai discutibile, di non fare uso di alcun continua, tenuto conto del livello medio di difficoltà, piuttosto elevato. Anche il livello di violenza risulta moderato, dato che il minor grado di dettaglio non consente di visualizzare le frattaglie della vittima deflagrata. A prescindere da questo, comunque, *RVT* è, di certo uno dei titoli più interessanti per GG da un po' di tempo a questa parte: giochi troppo simili a questo in giro per Snes, e quindi potreste farci un pensierino lo stesso. Fine.

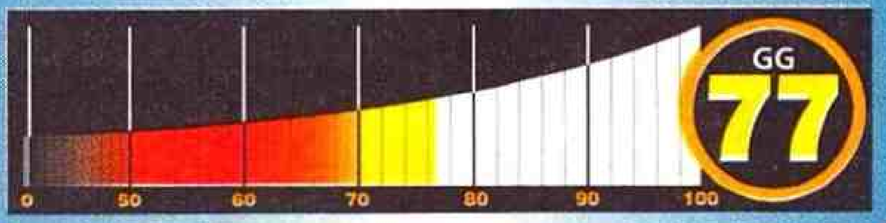
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Robocop versus the Terminator**
Casa	**Virgin**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**3**

PIATTAFORME



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Buoni sia gli sfondi che gli sprite!	Occhéi gli effetti sonori, un po' monotono l'accompagnamento musicale!	Facile da giocare, difficile da smettere!	Peccato per la mancanza di "continua", la sua longevità, comunque, non risulta molto compromessa



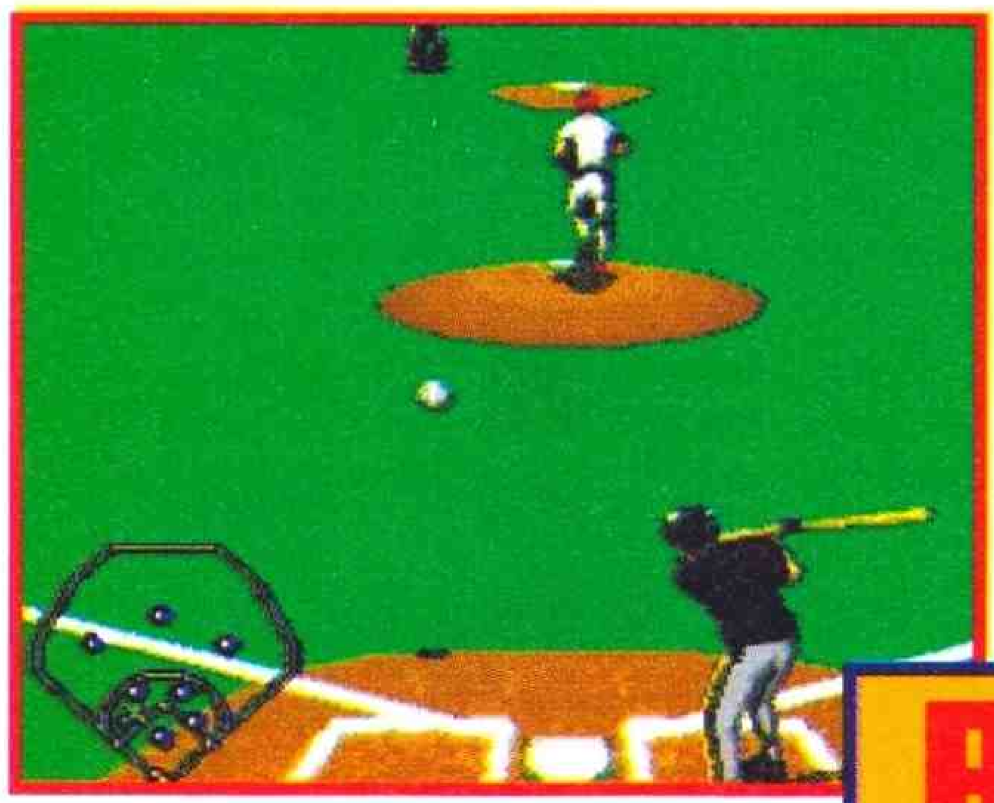
SOTTO CONTROLLO

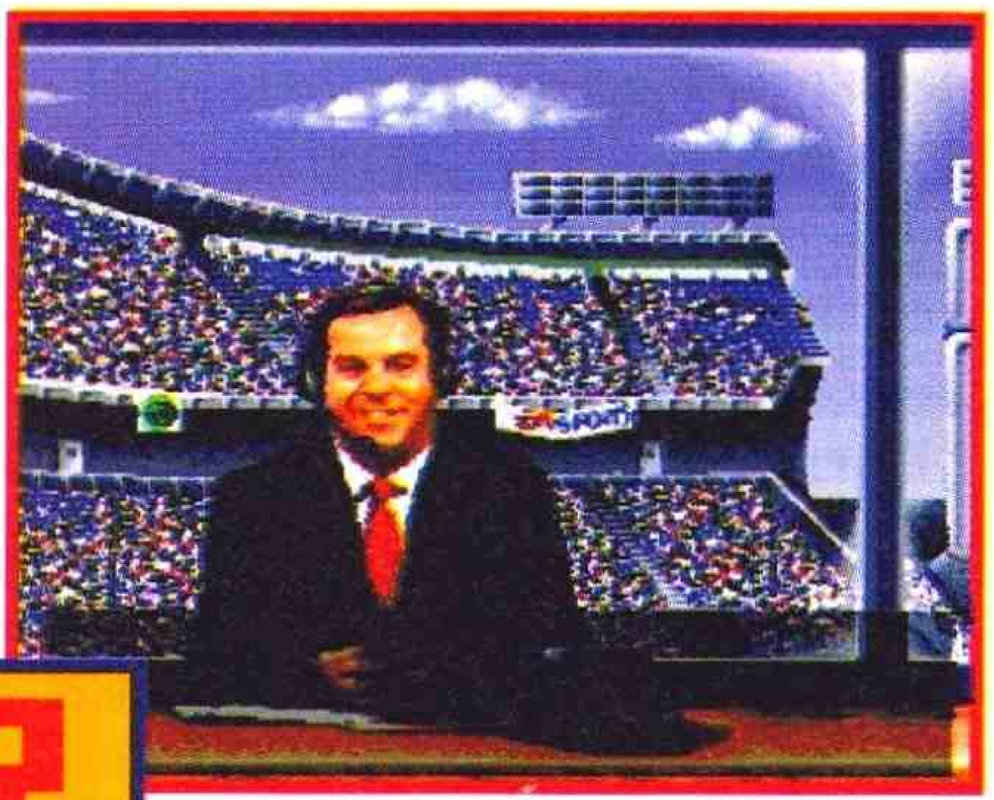
AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GAME FLASH Baseball

1	GIOCATORI
SI	CONTINUA
6	GRAFICA
7	SONORO
3	LIVELLI DI DIFFICOLTÀ





87

MLBPA BASEBALL

Electronic Arts•SNES•Sportivo

1-2 | Si | 7 | 7 | 1

L'Electronic Arts è ormai diventata un vero e proprio marchio di garanzia. Quando si tratta di realizzare dei giochi sportivi nessuno riesce a batterla. I vari *John Madden Football* e *NHL Hockey* sono ormai entrati nella storia dei videogiochi e sono l'attuale parametro di valutazione della categoria. Gli appassionati di baseball aspettavano quindi con grande attesa che l'EA si cimentasse nella conversione di questo splendido sport, e sicuramente non rimarranno delusi. Questo *MLBPA Baseball* è un prodotto degno del marchietto che porta. Gli sprite dei giocatori, così come la grafica che accompagna ogni momento di gioco, sono ottimamente realizzati, con un ampio sfoggio di colori e di particolari. L'animazione è sempre fluida e veloce, la giocabilità è ottima grazie al buon controllo dei giocatori e della palla, e agli svariati settaggi selezionabili. Infine anche la sfida si assesta su buoni livelli grazie alle molte opzioni di gioco, compresa la possibilità di effettuare un'intera stagione. Insomma, se state cercando un gioco di baseball senza inutili fronzoli e molto tecnico (benché assolutamente immediato) questo gioco può essere senz'altro un ottimo candidato.

POWERFUL PRO BASEBALL

Konami•SNES•Sportivo

1-2 | Si | 8 | 7 | 1

Se vi piace il baseball, ma non ne fate una ragione di vita. Se alle statistiche ultra aggiornate e ai nomi veri preferite una grafica demenziale con personaggi ultra deformati. Se per voi il Giappone è praticamente una seconda casa e qualche ideogramma non vi spaventa. Allora penso proprio di avere tra le mani un articolo che potrebbe interessarvi. Dalla casa di *Parodius* e *Pop 'n' Twinbee* (solo per citare due nomi a caso) arriva un interpretazione un po' fuori dal comune dello sport che si gioca su un diamante. Chi ha mai detto, infatti, che gli sportivi debbano essere tutti belli, alti, e muscolosi, per i pazzerelloni della software house giapponese il perfetto giocatore di baseball è basso, grasso, e deve assomigliare a una caffettiera. A parte gli scherzi, l'aspetto che differenzia maggiormente questo gioco dagli altri è la grafica, ma non è l'unico. Particolare è anche il sistema per colpire la palla. Adesso, infatti, non basta più smazzare al momento giusto, ma bisogna anche far combaciare il mirino del battitore con quello del lanciatore. Questo sistema richiede sicuramente un po' di pratica e, paradossalmente forse, è meno realistico, perché si perde parte della sorpresa su dove effettivamente finirà la palla. Comunque sia, il gioco è realizzato in maniera pregevole, ma probabilmente è un po' troppo particolare per poter piacere veramente a tutti.

80

In questi mesi estivi verremo subissati da una vera valanga di giochi di Baseball. Oltre all'ottimo* Ken Griffey Jr. Major League, *altri quattro titoli meritano di essere menzionati, per il valore o per i difetti che possiedono. Ve li presentiamo qui di seguito.

ESPN BASEBALL TONIGHT

Sony•SNES•Sportivo

1-2
Si
6
7
1

Non ci siamo! La Sony questa volta mi ha proprio deluso. Questo gioco non ha nessuna possibilità di reggere il confronto con altri titoli affini presentati in questo stesso numero di GP. Prima, però, di passare all'elenco degli aspetti negativi, è giusto citare l'unico punto pregevole di questa cartuccia. Mi sto riferendo alle ottime animazioni degli sprite, ma state attenti, non alla pessima grafica degli stessi, ma solo e soltanto alle loro animazioni. Sfruttando l'ormai collaudata tecnica del rotoscoping sono infatti riusciti a ottenere dei movimenti molto realistici per tutti i giocatori. In particolare il lanciatore e il battitore si muovono con una fluidità davvero impressionante. Ma dopo lo zuccherino ecco che arriva la medicina, e questa volta è una medicina molto amara, altro che purga. Innanzitutto, come già accennato, la grafica lascia veramente a desiderare. I colori sono accostati con un cattivo gusto davvero ottimo, e sia i componenti delle squadre sia il campo e lo stadio si presentano come masse di pixel più o meno informi. Passando alla giocabilità, bisogna segnalare immediatamente l'assurda visuale di gioco che, praticamente, mostra il campo sempre nello stesso modo, sia che si stia battendo sia che si stia cercando di afferrare la palla battuta. Questo, oltre a impedire di muovere correttamente la difesa, non permette al giocatore di valutare le distanze e quindi di agire di conseguenza. Se poi considerate che anche menu e opzioni sono poco curati, non vi sarà difficile tirare le somme.

65

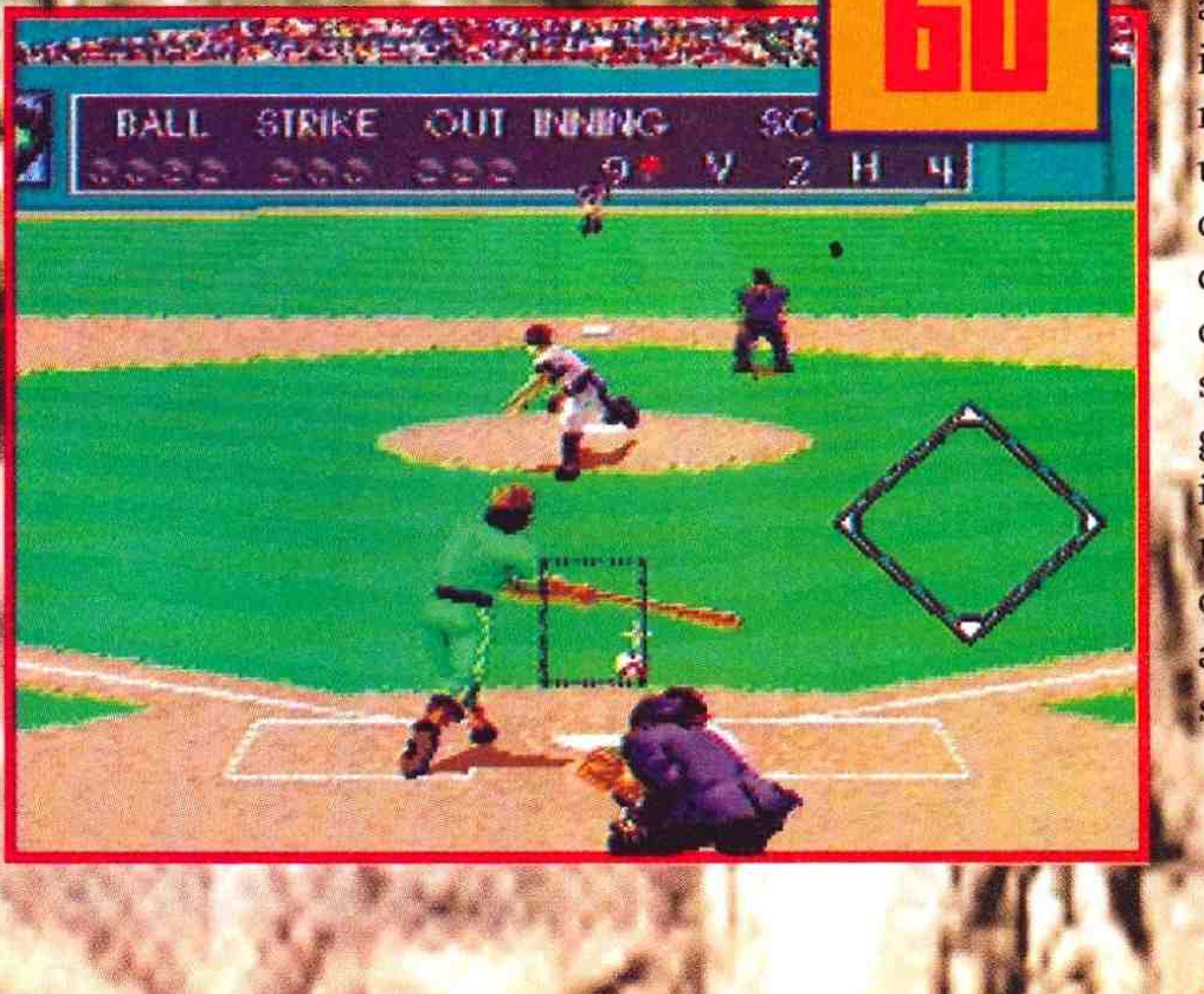
RELIEF PITCHER

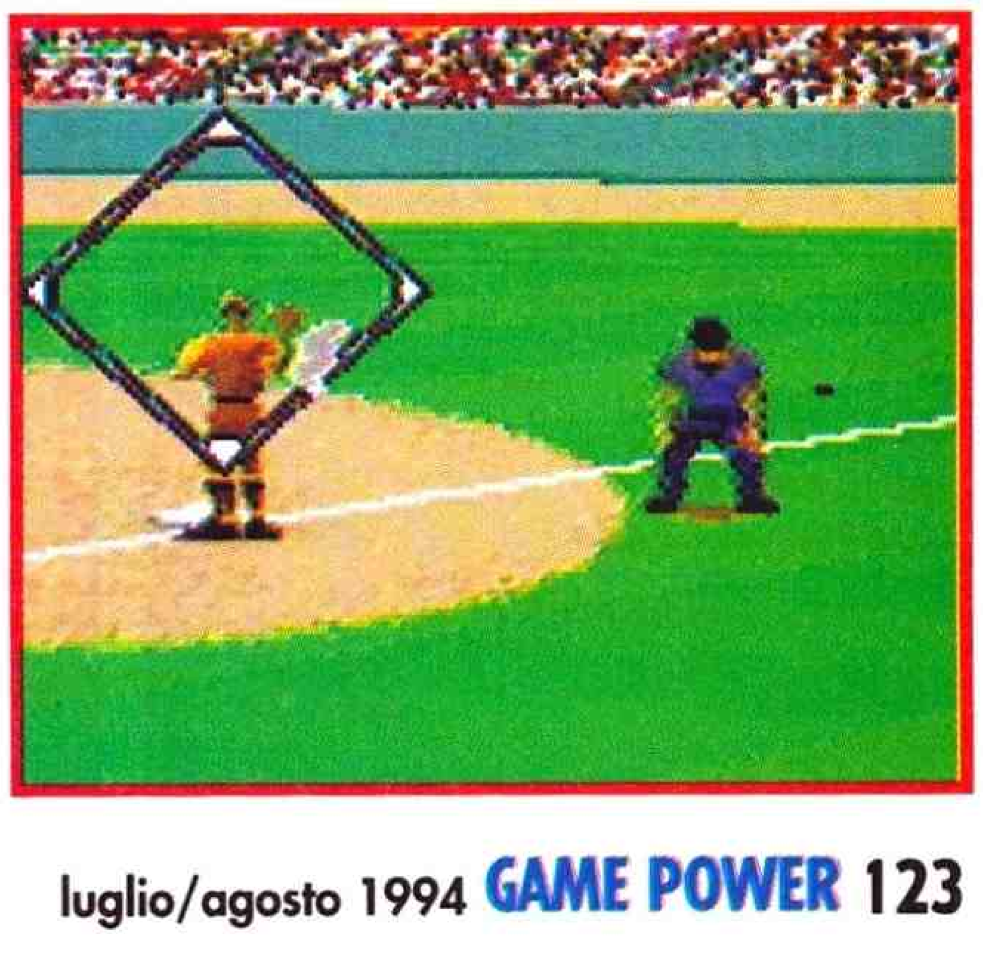
Tengen/Left Field•SNES•Sportivo

1-2
Si
6
6
1

Visto che la scuola è finita da poco (per alcuni non ancora) sono ancora in tempo per assegnare qualche pagellina. Allora, Garrone: promosso, De Rossi: promosso, Coretti: promosso, *Relief Pitcher*: BOCCIATO. A dir la verità avrei anche potuto rimandarlo, ma la maggioranza ha votato contro. Sono troppi, infatti, i punti dolenti che affliggono questo gioco. Il più evidente e inspiegabile è il pessimo scrolling, a ogni movimento della pallina corrispondono tragici movimenti a scatti del campo e dei giocatori, davvero eccessivi per essere sopportati. E altrettanto fastidioso è il sistema di lancio della palla, basato su vari indicatori di potenza e direzione, che rende il gioco poco immediato e non molto divertente. Ovviamente ne risente la giocabilità, già messa a dura prova da una visuale di gioco scomoda e decisamente fastidiosa e dalle poche opzioni disponibili. Ma il colpo di grazia, la ciliegina sulla torta, è rappresentato dall'opzione per giocare un'intera stagione, in cui in realtà potete giocare solo l'ultimo inning di ogni incontro. Per concludere, se cercate un buon gioco di baseball è meglio che guardiate altrove perché qui, almeno sotto questo titolo, non ce ne sono proprio.

60





RETROCENSIONI

D'ora in poi non potrete più lamentarvi. Nessuno di voi potrà più dire di non avere abbastanza soldi per comprarsi un bel gioco. Grazie alle nostre retrocensioni adesso avete solo l'imbarazzo della scelta. Tantissimi titoli a prezzi ridicoli vi aspettano nelle pagine dei nostri inserzionisti. E poi, ricordatevi una cosa, dieci riviste di videogiochi costano come un gioco retrocensito, ma di Game Power ce ne è uno solo!

REVENGE OF THE GATOR

CASA: HAL

MACCHINA: GAME BOY

DATA DI PUBBLICAZIONE: 1990

GENERE: FLIPPER

Se vi siete stufati di finire i vari *Super Mario*, se ormai sapete che l'isola di Koholint è solo un sogno del Wind Fish, se avete già licenziato la signora Carla perché non pulisce mai il water... allora non vi resta che dedicarvi a un gioco in cui l'unico scopo sia fare un Everest di punti. Ma se ormai non sopportate più neanche il gioco blocchiforme... allora compratevi un flipper. Ovviamente non sto parlando di un flipper vero, anche perché potrebbe essere difficile giocarci in autobus, bensì di *Revenge of the Gator*: la migliore simulazione di flipper per Game Boy. Il piano di gioco è suddiviso in tre sezioni e in ognuna trovate un livello bonus. Nel primo bonus stage dovete colpire un alligatore che si sposta sul fondo dello schermo, nel secondo vi aspettano degli allegri baby-gator, mentre nel terzo dovete colpire i rettiloni che come marmotte fanno capolino dalle loro tane. La giocabilità è incredibile e, in particolare, se lo giocate in classe, al divertimento si mescola il gusto di rischiare la sospensione. Insomma questo è uno di quei titoli per cui tutti noi ringraziamo il piccolo brutto anatroccolo per non essersi trasformato in un ingombrante cigno!

Ho sempre avuto un debole per le palle di metallo (ehm), e *Revenge of The Gator* fa venire voglia di scuotere il Game Boy e sbatterlo al muro quando il flipper va in tilt. C'è una versione di *Pinball Dreams* per il piccolo Nintendo, ma non è particolarmente giocabile: *Revenge of the Gator* costa un terzo ed è uno dei motivi più validi per continuare a inquinare questa Terra con l'acido delle batterie usate. Soltanto, se vedete un alligatore vero evitate di prendergli a calci il cranio per vedere se ci esce uno special. *Revenge of The Gator* è un classico senza tempo. Fatelo vostro.

Un titolo da non perdere. Fa parte di quei giochi che vengono rigiocati volentieri anche a distanza di mesi e mesi. Se non lo avete mai giocato avete persi uno dei tre piaceri della vita, e ritengo inutile elencare gli altri due. La prima volta che ho giocato con *Revenge of the Gator* ero a Parigi, e Eric Matthews della Renegade (mente che ha creato giochi come *Gods* e *The Chaos Engine*), mi disse che aveva trovato un fantastico titolo per Game Boy, e che faceva parte di quei titoli che ogni Game Designer vorrebbe aver creato, non si staccava un attimo dal portatile Nintendo. Questo la dice lunga sulla giocabilità di *RotG*, e sul fatto che i titoli divertenti e coinvolgenti non passeranno mai di moda!

LEAGUE BOWLING

CASA: SNK

MACCHINA: NEO GEO

ANNO DI PUBBLICAZIONE: 1990

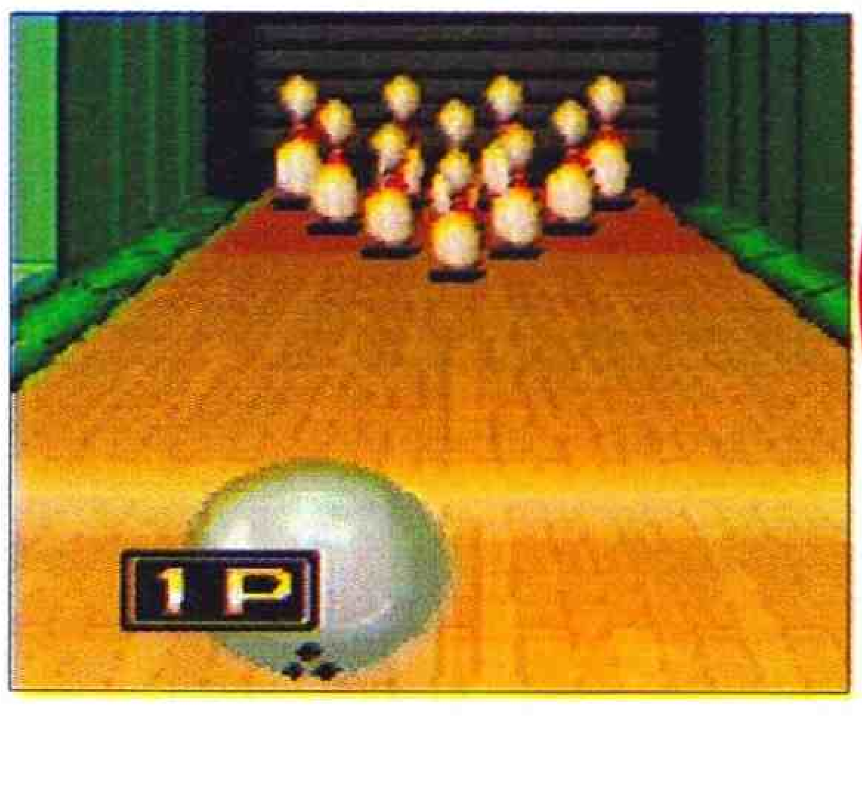
GENERE: SPORTIVO

Ecco uno dei primi giochi usciti per Neo Geo, assieme a *Nam 1975*. Sicuramente adesso non farà gridare al miracolo (veramente neanche allora ha fatto questo effetto), eppure *League Bowling* era maledettamente divertente, soprattutto se giocato con altri 3 amici. Come avrete immaginato dal titolo, *LB* è un simulatore di bowling, la cui particolarità sta nell'ottima qualità della simulazione, nell'eccelsa giocabilità e nell'umorismo onnipresente.

Prima di iniziare potete scegliere fra tre tipi di gioco diversi: quello normale, strike 90 e flash. Dovete poi decidere se essere mancino o destro e il peso della vostra amata sfera (che influisce sull'effetto e sulla forza d'impatto contro i maledetti birilli bianchi!). Lo schermo di gioco si divide poi in due parti e i due giocatori possono affrontarsi contemporaneamente in modalità split-screen. Prima di ogni tiro potete scegliere da che punto lanciare la palla, come tirarla (dritta o con effetto) premendo al momento opportuno mentre una barra si sposta a sinistra e a destra in continuazione e, infine, la potenza del colpo in modo del tutto analogo.

Una particolarità che contradistingueva *LB* dagli altri simulatori del genere era la presenza permanente di un monitor nella parte alta dello schermo che illustrava in modo umoristico tutto quello che stava accadendo in diretta, dalle smorfie del giocatore mentre la palla rotola agli intermezzi spassosi in caso di strike. Gli altri due giochi disponibili propongono delle variazioni sul tema abbastanza interessanti, con alcune regole veramente strambe. Un giochino divertente che proponeva, tra l'altro, un interessante opzione di link con un'altra console.

League Bowling è senza dubbio il miglior simulatore della sua categoria, e ora che lo si può trovare in giro per una somma che si aggira sulle 50.000 Lire non ho certo perso l'occasione di acquistarmelo. Penso che ancora oggi meriterebbe un bell'80, ma se non vi piace il genere lasciate subito perdere. Il gioco non brilla certo per la sua tecnica o per la grafica piuttosto scarna, bensì per la giocabilità immediata e l'umorismo demenziale onnipresente. Per apprezzare al meglio il gioco bisogna essere nel giusto spirito e se non avete la possibilità di portarvi a casa altri 3 amici per organizzare qualche sfidone non ve lo consiglio.



Il Neo Geo è una macchina da cui solitamente ci si aspetta picchiaduro e simulazioni mozzafiato, e questo titolo è giusto quello che serve per cambiare genere, smpre che ne abbiate voglia, ben inteso!

ACTRAISER

CASA: ENIX
MACCHINA: SNES
DATA DI PUBBLICAZIONE: 1991
GENERE: AFFETTATUTTO/STRATEGIA

Due? No, facciamo tre. Sì, *Actraiser* è tremila volte meglio del suo seguito. Come? Vi era piaciuto *Actraiser 2*? Bene, dopo la visita specialistica, date un'occhiata alle pubblicità dei vari negozi e andate immediatamente a comprare anche il primo episodio. Non penso, infatti, che possiate dire di possedere il 16 bit Nintendo se non avete mai avuto questa cartuccia. EEh? Avete anche il coraggio di chiedermi il perché? Ma è semplice, *Actraiser* è uno dei giochi più originali, divertenti, longevi e meglio realizzati che si siano mai visti su SNES! Prendendo spunto da *Rastan*, da *Sim City* e da *Populous*, quei genialoidi della Enix hanno realizzato un esempio di videogioco perfetto. Voi siete un dio e avete il compito di colonizzare un'isola sperduta. L'isola, in realtà, è un vero e proprio mondo con differenti zone climatiche e problemi ambientali. Come prima cosa dovete disinfestare la zona dalle forze del Male, quindi dovete creare delle condizioni di vita adatte all'uomo e infine dovete seguire lo sviluppo delle varie popolazioni. Detto così può sembrare una pizza, ma in realtà il tutto è talmente immediato e giocabile che rimarrete spalmati al video per notti intere. Tra l'altro, le sezioni affettatutto sfruttano una grafica impressionante e una colonna sonora da brivido e, se considerate che una volta finito il gioco potrete giocare anche i soli livelli arcade, vi renderete conto di quanto sia grandioso. Attenzione: la versione americana è senz'altro più comprensibile ma la parte affettatutto è stata notevolmente facilitata, quindi dovrete decidere se preferite capire la storia (bellissima) o sputare sangue per finirlo (divertentissimo).

Mi è toccato l'ingrato compito di giocare il sequel di questo gioco, divertente quanto un tafano che vi entra nel naso. È un po' una questione tipo "l'arrosto come lo faceva mammà tu non lo saprai mai fare", perché il primo *Actraiser* era un puro e semplice capolavoro. Vaga ancora per gli uffici della piccola ditta dei Grandi Giochi Che Nessuno è Mai Riuscito a Capire. Non è chiaro il perché questo titolo non abbia prodotto tonnellate di cloni, forse perché nessuno ha mai capito dove esattamente avesse colpito il genio: resta il fatto che *Actraiser* è ancora oggi uno dei migliori titoli per SNES in giro, un ottimo compromesso tra azione e tattica e qualcosa per farvi dimenticare quell'insulso sequel.

Se ripenso al giorno in cui ho comprato questa cartuccia, mi vengono le lacrime agli occhi. Il mio primo titolo per Super Famicom è ancora uno dei miei giochi preferiti. A parimerito con *Zelda*, *Mario*, e *F-Zero*, *Actraiser* sguazza nell'olimpo dei giochi indimenticabili. Le statue egizie che sbucano sullo sfondo all'interno della piramide, la musica celestiale nella landa ghiacciata, l'incredibile sinfonia che accompagna i titoli di coda... Sniff. Se trovate questo punto della rivista spiegazzato e umido, vuol dire che almeno il giornalaio mi capisce.

NEW ZEALAND STORY

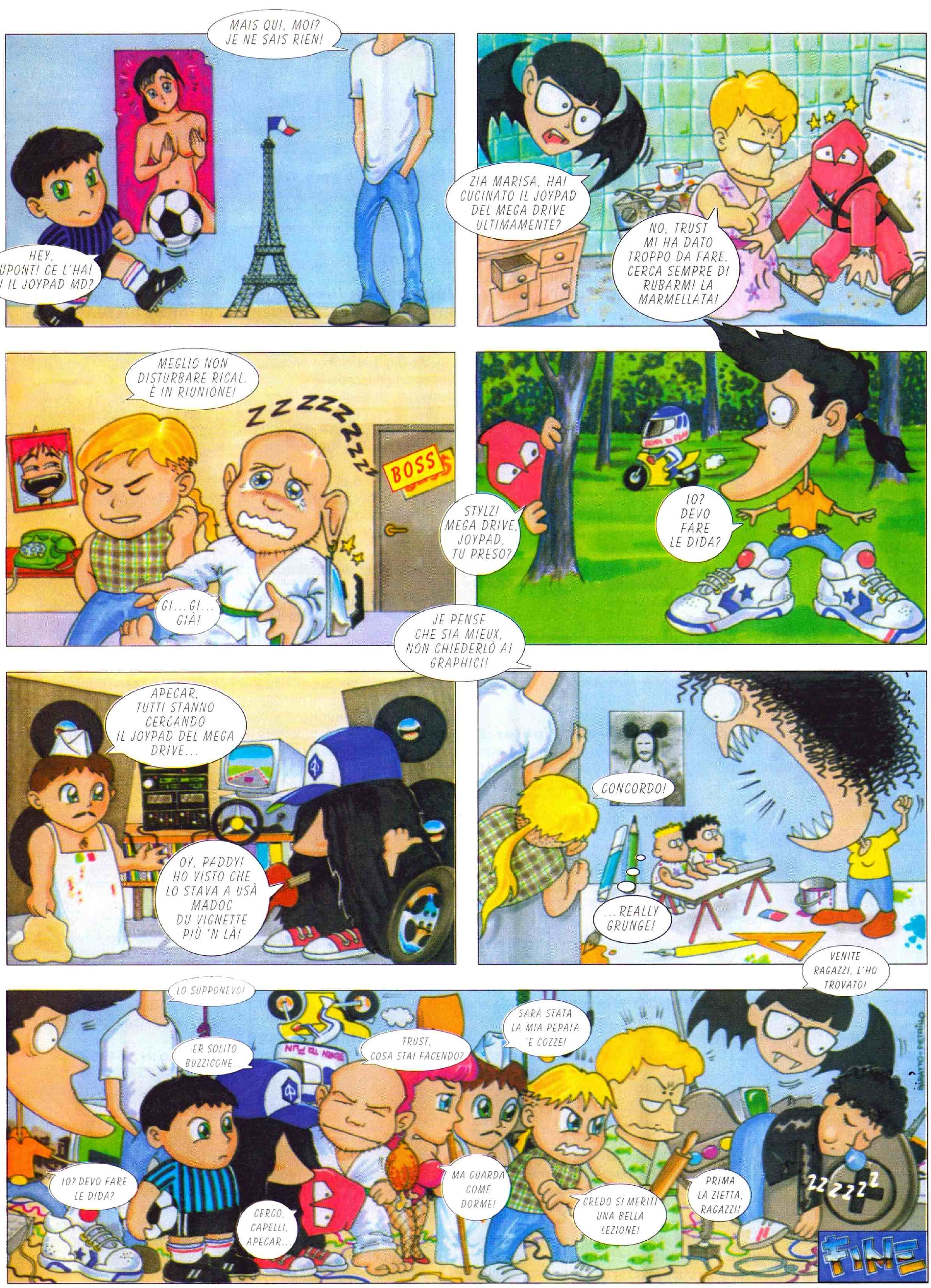
CASA: TAITO/SEGA
MACCHINA: MEGA DRIVE
DATA DI PUBBLICAZIONE: 1990
GENERE: PIATTAFORME

Se c'era un animale che si era salvato dall'apparire in un gioco di piattaforme, questo era il kiwi. Lo so che i kiwi di casa vostra ormai camminano, ma non sto parlando del frutto, sto parlando proprio del volatile. In origine marrone con un lungo becco, in questo gioco è diventato una sorta di pulcino con le scarpe da ginnastica armato fino ai denti. Quando uscì in sala giochi fu subito un boom e le successive conversioni aumentarono ulteriormente la sua popolarità. La versione Amiga era davvero ben fatta (a proposito, vi ricordate la frase da inserire per ottenere vite infinite? Era: mother fucken kiwi ...) e anche questa versione Mega Drive non è niente male. La storia narra le vicende del suddetto animaletto, che deve far fronte a difficili ostacoli per salvare l'intera colonia di kiwi dalle grinfie del perfido tricheco Wally e da quelle dei suoi mastodontici scagnozzi. Ma gli aspetti veramente eccezionali di questo titolo stanno nella struttura di gioco. I vari livelli sono pieni di warp nascosti capaci di teletrasportare il nostro protagonista in schermi e stanze segrete. In pratica, quindi, si può scegliere liberamente la strada da seguire e i nemici da affrontare. In più ci sono zone che vanno attraversate a nuoto o a bordo di palloncini, ci sono un sacco di armi da raccogliere tra cui bombe e pistole laser e ci sono un tantissimi nemici stravaganti da far fuori. Insieme a *Bubble Bobble* e a *Rainbow Island*, questo è uno dei platform più carini e divertenti che siano mai stati realizzati.

Ci ho messo un anno a convincermi che quello sullo schermo non fosse un maledetto canarino, come quello della vecchia sotto casa mia che da sei anni regolarmente mi sveglia alle sette e ventuno, Dio lo abbia in cura. Ci ho messo un anno per decidermi a smetterla di far crepare simbolicamente lo sprite del canar...er, del Kiwi, facendolo cadere in fosse cavernose, su spuntoni avvelenati e stirandolo contro i soffitti appuntiti. Godevo come pochi facendo mancare apposta e per un pelo la piattaforma al volatile giallo, poi ho deciso che *New Zealand Story* era un bel gioco e valeva la pena di andare avanti. C'è da divertirsi e da sudare con questa cartuccia anche se oggi il gioco mostra la sua età senza ritegno, se lo trovate sulle trentamila pensateci poco e approvvigionatevi.

Un misto di amore e odio mi torna alla mente quando penso a questo gioco. Amore perché il gioco da bar con la sua ottima giocabilità avrebbe potuto farmi passare molte ore piacevoli, odio perché tutte le volte che mi avvicinavo al coin-op arrivava il solito bamboccio rompiballe che con il muso attaccato allo schermo mi snocciolava consigli riguardo alla strada da prendere. Così, quando sono arrivate le versioni casalinghe ho fatto i salti di gioia, ma subito mi sono accorto che non era la stessa cosa... mi mancava quel bambozzo.

La Redazione di Game Power in Il Joypad Scomparso



MAIS QUI, MOI? JE NE SAIS RIEN!
HEY, DUPONT! CE L'HAI TU IL JOYPAD MD?
ZIA MARISA, HAI CUCINATO IL JOYPAD DEL MEGA DRIVE ULTIMAMENTE?
NO, TRUST MI HA DATO TROPPO DA FARE. CERCA SEMPRE DI RUBARMI LA MARMELLATA!
MEGLIO NON DISTURBARE RICAL. È IN RIUNIONE!
ZZZZZZZZZZ
BOSS
GI... GI... GIÀ!
STYLZ! MEGA DRIVE, JOYPAD, TU PRESO?
IO? DEVO FARE LE DIDA?
JE PENSE CHE SIA MIEUX, NON CHIEDERLÒ AI GRAPHICI!
APECAR, TUTTI STANNO CERCANDO IL JOYPAD DEL MEGA DRIVE...
OY, PADDY! HO VISTO CHE LO STAVA A USÀ MADOC DU VIGNETTE PIÙ 'N LÀ!
CONCORDO!
...REALLY GRUNGE!
VENITE RAGAZZI, L'HO TROVATO!
LO SUPPONEVO!
ER SOLITO BUZZICONE...
TRUST, COSA STAI FACENDO?
SARÀ STATA LA MIA PEPATA 'E COZZE!
IO? DEVO FARE LE DIDA?
CERCO. CAPELLI, APECAR...
MA GUARDA COME DORME!
CREDO SI MERITI UNA BELLA LEZIONE!
PRIMA LA ZIETTA, RAGAZZI!
ZZZZZ
FINE

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO: SNES (Pal) con *Flashback* a L. 250.000; Super Scope con due giochi; *Tiny Toon, Bubsy, Joe & Mac, Super Adventures Island, Prince of Persia, Super Empire Strikes Back, Lagoon* e SFX Converter. Prezzi trattabili. È richiesta massima serietà.
Andrea tel. 0823/950692.

Salve! Sono Diego Buonanno e vorrei VENDERE *Mortal Kombat* e *Street Fighter II* per Super Nintendo. Se siete interessati, telefonate: 06/86891603.

VENDESI in blocco: Nintendo Nes usato pochissimo in ottime condizioni con due joypad e Zapper + i seguenti giochi: *Super Mario Bros, Duck Hunt, To the Earth, Lolo 3, Tiny Toons* (versione americana + adattatore), *Maniac Mansion, The Simpsons, Super Mario Bros 2, Turtles, Turtles II, Battletoads, Chip'n Dale, Snake Rattle & Roll, The Flintstones*. Tutto a L. 520.000 trattabili.
Daniele tel. 0721/68420 (ore pasti serali).

VENDO Sega Mega CD giapponese + Mega Drive (completi di cavi, trasformatori e imballi originali) + 1 joypad + svariati giochi. Il tutto a L. 700.000 trattabili. Vendo anche separatamente. Inoltre scambio e compro cartucce per Neo Geo.
Luca tel. 0541/600150.

VENDO Sega Mega Drive completo di cavi di collegamento, 2 joypad, 7 cartucce, istruzioni in italiano e imballaggi. Il tutto in ottime condizioni a L. 500.000 trattabili.
Roberto tel. 02/5463218.

VENDO per Sega Master System II: *Moonwalker* (L. 40.000), *Tennis Ace* (L. 25.000), *Sagaia* (L. 37.000), *World Soccer* (L. 15.000). Inoltre vendo gioco per Game Gear: Football Americano per 1 e 2 giocatori (L. 50.000). Max serietà. Prezzi trattabili.
Alessandro tel. 011/2734758 (dalle ore 20:00).

VENDO e scambio giochi per Game Boy in buonissimo stato: *Mega Man II, Bart Simpsons, Dragon's Lair, Battletoads, Prince of Persia, Nintendo World Cup*. Prezzi non oltre L. 30.000.
Benedetta Toschi via delle Sarte, 10 - 55016 Porcari (Lu) - tel. 0583/299852 dalle 14:30 in poi.

VENDO o scambio cartucce per PC Engine Turbo Express. A disposizione numerosi titoli, come *Street Fighter II, Batman, PC Kid 2*, ecc. L'annuncio è valido solo in zona Como. Garantisco e richiedo massima serietà.
Massimo tel. 031/521682.

VENDO NES con circa 20 giochi a L. 400.000 trattabilissime, Game Boy con *Castlevania Adventure*, cuffie e cavetto per giocare in due a L. 75.000.
Daniele Uggetti - via Lomellina, 34 - 20133 Milano - tel. 02/70122293.

VENDO Super Famicom giapponese con Scart come nuovo a L. 180.000. In più vendo le seguenti cassette: *Super Mario World, Super Tennis* e *Augusta Golf*, tutte a L. 50.000 non trattabili. Max serietà.
Tel. 0337/616173.

VENDO *Street Fighter 2* (giapponese) o lo scambio con uno dei seguenti giochi per SNES: *Dragon Ball Z, Super Godzilla, Starwing* o altri.
Federico tel. 0574/27210 (ore pasti).

VENDO Game Boy completo di *Tetris*, cavo video e batterie a stilo + 2 giochi (*Disney's Duck Tales* e *All Star Challenge 2*), il tutto in ottime condizioni.
Alessio tel. 02/7387914 (dalle ore 20:00).

VENDO Nintendo normale con 6 cartucce a L. 280.000 trattabili.
Simone tel. 039/325385 ore pasti.

VENDO Nintendo Nes + pistola Zapper + 2 joypad + 6 giochi a L. 250.000.
Nicola tel. 0436/9855.

VENDO Sega Mega Drive + 2 joypad + cavi di collegamento per televisione + 8 giochi, il tutto con imballaggio a L. 550.000 trattabili. Si assicura massima serietà.
Luca tel. 0341/733944 (ore serali).

VENDO per Game Gear i seguenti giochi: *Sonic 2, Super Space Invaders, Columns* a L. 40.000 trattabili. Tutti i giochi con confezioni nuove.
Salvo tel. 095/938825.

VENDO Nintendo Game Boy con numerose cassette in blocco unico o separatamente e *F-Zero, Super Soccer* e il magnifico *Sim City* per Super Nintendo, prezzo da concordare.
Matteo tel. 0142/455222.

CERCO

CERCO il N° 6 di Game Power con le mappe di *Zelda 3* per Super Nintendo. Cerco anche il gioco *Super Mario Kart* e *Pilotwing*.
Bruno tel. 055/9789524.

SCAMBIO

SCAMBIO per Game Boy: *TMNT 2* e *Blues Brothers* per *The King of Dragon* per Super Nintendo, oppure per 2 giochi per GB.
Jacopo Tomasone tel. 06/4070073 (lunedì-sabato sera e domenica mattina dalle ore 7:00 alle ore 10:30).

Cedo due giochi per Game Gear (*The Chessmaster* + uno a scelta fra: *Rastan Saga, G-Loc, Sonic 2, GG Shinobi, Donald Duck*) in cambio di un gioco per Super Nintendo, oppure cedo *Sim City* per Super Nintendo in cambio di un gioco per Game Gear. Solo per Firenze e zone limitrofe.
Morgan Monci, Via della Fonderia 34 - 50142 Firenze - Tel. 055/225886.

SCAMBIO Nintendo NES nuovissimo (2 settimane di vita) + 2 joypad + trasformatore + cavo connessione TV + *Star Wars* + *Double Dragon 3* + *Solar Jetman* (valore complessivo 450.000) con SNES/Super Famicom. Massima serietà.
Massimo Silverio via Franco Sacchetti, 7 - 00137 Roma - tel. 06/8276653 ore serali.

SCAMBIO Mega Drive con 2 joypad + adattatore e 8 giochi tra cui: *Streets of Rage 2, Mickey & Donald, Talespin, Mickey Mouse 2, LHX Attack Chopper, Mega Games, Wrestle War*. Il tutto nuovissimo in cambio di Neo Geo con 2 joypad e un gioco, oppure 1 joypad e 2 giochi.
Daniele tel. 0564/616136 (ore pasti).

Vorrei SCAMBIARE questi giochi: *Aliens vs Predator* (Jap), *Turtles Tournament Fighter* (Usa), *Contra III* (Jap), *Inindo* (Usa), *Fatal Fury* (Usa), *Cliffhanger* (Ita), *Blazeon* (Jap), *Super Mario World* (Ita) + Action Replay + codici con i seguenti giochi: *Super Double Dragon, Super Adventure Island II, Zelda III, Secret of Mana, Twin Bee II, Mario & Mario, Megaman X, Choplifter III*. Sono disposto a vendere i miei giochi a L. 75.000 cad. o a comprare gli altri a metà prezzo.
Antonio Thomasoo - Via Andromaca, 1 - 90151 Palermo.

SCAMBIO i seguenti giochi per Game Boy: *Super Mario Land 2, Addams Family, F1 Race, Double Dragon II, Flash, Robocop, Terminator II, Dr. Mario, Shadow Warriors*.
Alfonso tel. 0823/804362 (ore pasti).

SCAMBIO Game Gear completo di accessori con Game Boy + giochi (lo vendo a L. 280.000 tratt.). Acquisto giochi SNES e Super Famicom. Annuncio sempre valido.
Tiziano tel. 0187/517068 (ore pasti).

SCAMBIO *Fatal Fury II*, per Neo Geo con *Art of Fighting* purché in buone condizioni. Inoltre cerco altri titoli da scambiare o comprare. A disposizione: *Alpha Mission II, World Heroes II, Fatal Fury Special*. Richiesta massima serietà.
Francesco tel. 0549/997508.

È nato un nuovo club per tutti i possessori di MD, SNES e Amiga CD32. Per iscriversi basta inviare 15.000 di abbonamento mensile più 5000 per la tessera, che va rinnovata ogni tre mesi. Tra i vantaggi degli abbonati, la possibilità noleggiare una cartuccia GRATIS per due settimane. Per ulteriori informazioni: Cristian Burattini, via Europa 2, 00040 Rocca di Papa (Roma).

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive NTSC + Game	L.	249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L.	279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L.	299.000
Mega Key	L.	35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L.	59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L.	49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L.	99.000

LE NOVITÀ

Brett Hull Hockey	L.	99.000
Castelvania	L.	109.000
Chaos Engine	L.	119.000
Combat Cars	L.	109.000
Dragon Ball Z	L.	139.000
Dragon Lair	L.	99.000
Fatal Fury 2	L.	Tel.
Harb Ball 94	L.	109.000
Incredible Hulk	L.	Tel.
Joe e Mac	L.	99.000
Kick Off 3	L.	109.000
Marko's Magic Football	L.	109.000
Pete Sampra Tennis	L.	109.000
Ryan Giggs Soccer	L.	89.000
Speed Racer	L.	99.000
Subterrania	L.	129.000
Street of Rage 3	L.	129.000
Virtua Racing	L.	139.000

I RICHIESTISSIMI

Addams Family	L.	99.000
Aladdin	L.	89.000
Art of Fighting	L.	99.000
Cool spot	L.	109.000
Dashing Desperados	L.	115.000
Eternal Champion	L.	139.000
Ex Ranza	L.	89.000
Fifa Int. Soccer	L.	109.000
Flash Back	L.	99.000
Formula 1 Racing	L.	124.000
Golden Axe 3	L.	69.000
James Pond 3	L.	109.000
Jungle Strike	L.	109.000
Jurassic Park	L.	109.000
Kick Off	L.	109.000
Land Stalker	L.	105.000
Last Action Hero	L.	125.000
Lethal Enforce	L.	139.000
Micro Machine	L.	99.000
Mortal Kombat	L.	99.000
NBA Jam	L.	95.000
NHLPA Hockey 94	L.	115.000
Robocop 3	L.	109.000
Rocket Knight ADV	L.	89.000
Senna GP2	L.	69.000
Sonic 2	L.	79.000
Sonic 3	L.	99.000
Tom e Jearl 2	L.	124.000
Street Fighter 2	L.	129.000
Street of Rage 2	L.	99.000
Sunset Riders	L.	109.000
Thunder Force IV	L.	59.000
Tiny Toons	L.	109.000
Turtles Hyper Stone	L.	115.000
Turtles Tournament Fighter	L.	129.000
Ultimate Soccer	L.	109.000
Wimbledon Tennis	L.	115.000
Winter Olimpic Games	L.	129.000
Zool	L.	125.000
Zombie ate my Neighbors	L.	115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L.	59.000
Andre Agassi Tennis	L.	69.000
Batman Returns	L.	59.000
Bubsy	L.	79.000
Cliffanger	L.	89.000
David Robinson Basketball	L.	69.000
Dracula	L.	89.000
E.A. Hockey	L.	59.000
Golden Axe 3	L.	79.000
Gods	L.	79.000
John Madden 92	L.	59.000
Kid Chamaleon	L.	39.000
Magis Saga	L.	65.000
Puggsy	L.	79.000
Sensible Soccer	L.	89.000
Tale Spin	L.	65.000
Tazmania	L.	59.000
Test Drive 2	L.	59.000
Thunder Force 3	L.	69.000
Thunder Force 4	L.	59.000
World of Illusion	L.	75.000

DISPONIBILI
VIRTUA RACING
E
STREET OF RAGE 3

Super Nes Scart	L.	259.000
Super Famicom Scart	L.	369.000
Super Nintendo Italy + Game	L.	299.000
Joy Pad	L.	36.000
Joy Stick Programmable	L.	119.000

LE NOVITÀ

Bastard	L.	159.000
Brett Hull Hockey	L.	129.000
Bug Bunny	L.	119.000
Chaos Engine	L.	119.000
Charles Bar kley-Jam	L.	129.000
Choplifter 3	L.	99.000
Claymates	L.	109.000
Dragon	L.	149.000
Dragon Ball Z 2	L.	179.000
Eek the Cat	L.	119.000
Fatal Fury 2	L.	189.000
Figa International Soccer	L.	Tel.
Young Merlyn	L.	129.000
Jammit	L.	109.000
Jim Power	L.	145.000
Joe e Mac 3	L.	139.000
Kick Off 3	L.	129.000
King of Monster 2	L.	189.000
NBA Shodown Basket	L.	139.000
NHL Hockey 94	L.	119.000
Pirates of Dark Water	L.	Tel.
Ranma 1/2 4	L.	189.000
Ryan Giggs Champions	L.	129.000
Secret of Mana	L.	129.000
Soccer Kid	L.	109.000
Side Pocket	L.	109.000
Speedy Gonzales	L.	139.000
Super Bomberman 2	L.	159.000
Super Ice Hockey	L.	129.000
Super Metroid	L.	149.000
Super Street Fighter	L.	Tel.
Tetris 2	L.	109.000
Time Trax	L.	109.000
World Cup Striker	L.	129.000
X Kaliber 2097	L.	129.000
4061 Bear	L.	129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L.	139.000
Alien 3	L.	129.000
Another World	L.	145.000
Art of Fighting	L.	179.000
Blues Brothers	L.	139.000
Bubsy	L.	129.000
Bulls VS Blazers	L.	89.000
Clay Fighter	L.	129.000
Daffy Duck	L.	139.000
Dragon Ball Z	L.	99.000
Dragon Ball Z 2	L.	159.000
Equinox	L.	169.000
Fatal Fury 2	L.	149.000
Kiki Kiki Kay Kay	L.	129.000
Younr Merlin	L.	129.000
Mario all Star	L.	139.000
Megaman X	L.	99.000
Mortal Kombat	L.	129.000
NBA Jam	L.	129.000
Nigel Mansell	L.	139.000
Pop Twee Bee 2	L.	149.000
Ranma 1/2 2	L.	149.000
Secret of Mana	L.	149.000
Street Fighter Turbo	L.	129.000
Striker	L.	119.000
Super Mario Kart	L.	119.000
Super Volley Ball 2	L.	139.000
Turtles Torunament Fighter	L.	139.000
Wordl Heroes	L.	139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Alien 3	L.	79.000
Asterix	L.	79.000
Axelay	L.	79.000
Addams Family 2	L.	79.000
Batman Returns	L.	69.000
Cool Spot	L.	89.000
De(ad Dance	L.	89.000
Dracula	L.	79.000
Final Fight 2	L.	69.000
Flash Back	L.	79.000
Jurassic Park	L.	89.000
Parodius	L.	79.000
Pop Twee Bee 2	L.	89.000
Super Bomber man	L.	79.000
Tiny Toons	L.	79.000

DISPONIBILE
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
E
SUPER STREET FIGHTER (25/06/94)

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L.	539.000
Mega CD 2 Pall	L.	539.000
CDX	L.	89.000
Batman Returns	L.	99.000
Cliffhanger	L.	129.000
Dracula	L.	139.000
Dragons Lair	L.	139.000
Ecco the Dolphin	L.	99.000
Final Fight	L.	79.000
Jaguar XJ 220	L.	129.000
Jurassic Park	L.	119.000
Lethal Enforce	L.	149.000
Microcosm	L.	129.000
Prize Fighter	L.	109.000
Sewer Shark	L.	109.000
Silpheed	L.	119.000
Sonic CD	L.	119.000
Wonder Dog	L.	79.000

PER ORDINI
TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

Distribuito in esclusiva da LEADER Distribuzione s.p.a. via Adua, 22 - 21045 Gazzada (VA). Tel. 0332-874111 Fax 0332-870890